

NOVA RUBRIKA: RETRO PLAY! - POGLED 10 GODINA UNAZAD

APRIL 2008. 22. BROJ

PLAY!



CT Computers
Member of
ComTrade Group



COVER STORY:



GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

5 Prologue™

[P] ALONE IN THE DARK 5



[H] BIOSTAR 9600GT



[S] FIREFOX EXTENZIJE



KLAN RUR
www.klanrur.co.yu



Savršenstvo koje sanjaš!

CALL CENTER
011 201 56 78

www.comtradeshop.com



„CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, AND XEON INSIDE ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION OR ITS SUBSIDIARIES IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES.”



Tastatura G600

- Quick 4-speed taster - Normal, Hight-Speed, Turbo, Extreme
- Mogućnost brzog premeštanja funkcija tastera jednim klikom
- Vodootporni dizajn
- USB 2.0; PS/2



www.a4tech.com

Web kamera PK-30MJ

- 5.0 megapiksela
- 15 fps
- Automatsko centriranje
- High-Speed USB 2.0
- Automatsko podešavanje kvaliteta slike



Zvučnici AS-313

- Drveno kućište
- Magnetska izolacija uređaja
- Precizno prilagođavanje akustici



Slušalice HS-800

- Ugodne za nošenje
- Savršeno čist zvuk tokom igre
- Izuzetna izolacija okolnog zvuka
- Dužina kabla 2.5m



Miš X6-800

- Glaser Engine čini ovaj optički miš izuzetno preciznim, sa mogućnošću rada na 99% podloga, uključujući i staklo



TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Bulevar Slobodana Jovanovića 2, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.co.yu



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.co.yu

ZAPOČNITE SVOJU NAJVEĆU AVANTURU...



PC DVD
ROM

IGRANJE BEZ MESEČNE PRETPLATE *

NOVE NIŽE CENE

GUILD WARS PROPHECIES/ GUILD WARS FACTIONS:1799DIN.

GUILD WARS NIGHTFALL1999DIN.

GW PROPHECIES + GW FACTIONS DOUBLE PACK:2999DIN.

GWEN + FACTIONS DOUBLE PACK:3350DIN.

GW PLATINUM (GWEN + GWP) + GW FACTIONS DOUBLE PACK: ...3999DIN.



UŽIVAJTE U GUILD WARS APRILU!

WWW.DISCOVERGUILDWARS.COM

*Requires product purchase and access to Internet. Player is responsible for all applicable Internet fees.

© 2005 - 2008 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall, and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.



NCsoft®



extreme CC

Extreme CC je autorizovani NC Soft distributer
Tel: +381 11 3809-143, 3809-144 · www.extremecc.co.yu



Donosiocu ove reklame
dajemo 5% popusta na sve Razer proizvode!

BEZ UČEŠĆA, BEZ ODLASKA U BANKU, IZABERITE BROJ RATA I IZNOS RATE

KREDITI ZA 30 MIN!

GARANCIJA TRI GODINE, BESPLATNA ISPORUKA NA TERITORIJI CELE SRBIJE

PlayForce SE	CPU Athlon 64 X2 5000+ MB Gigabyte M52S-S3P MEM 2GB DDR2-800 VGA Gigabyte 8600GT/256 HDD 250GB/16MB/SATA2 RW DVD Rezač 20x MODEM 56K Lucent CASE CM Centurion 5	35.990,00 din
	CPU Core 2 Duo E4500 MB Gigabyte P35-DS3L MEM 2GB DDR2-800 VGA Gigabyte 8600GTS/256 HDD 320GB/16MB/SATA2 RW DVD Rezač 20x MODEM 56K Lucent CASE CM Centurion 5	44.990,00 din
TrueForce	CPU Core 2 Duo E6750 MB Gigabyte X38-DS4 MEM 2GB DDR2-800 VGA Gigabyte 9600GT/512 HDD 320GB/16MB/SATA2 RW DVD Rezač 20x MODEM 56K Lucent CASE TT Armor jr. 500W	64.990,00 din
	CPU Core 2 Quad Q6600 MB Gigabyte X38-DS4 MEM 2GB DDR2-800 VGA Gigabyte 8800GTS/512 HDD 500GB/16MB/SATA2 RW DVD Rezač 20x MODEM 56K Lucent CASE TT Armor jr. 500W	83.990,00 din



RAZER MIŠ PO PROMO CENI
UZ SVAKI RAČUNAR

V FOR VENDETTA

Nemam pojma zbog čega sam ovako nazvao naslov uvodnika, ali imam pojma da je u pitanju jedan zaista interesantan film koji sam u međuvremenu pogledao na DVD-ju, i čije gledanje preporučujem svima.

Kao drugu temu možemo uzeti Baba Martu koja nas je doooooobrano potkačila ove godine, pa, evo, i dok pišem ove redove, a blizu smo kraja marta, mnoga mesta u Srbiji su potpuno zavejana snegom, dok je glavni grad pod temperaturama koje su blizu minusa. Ne znam kako ono beše ide, ako je blaga zima, u martu pada sneg, ili ako u martu padne sneg, leto će da bude baš toplo, ima nešto u tim narodnim verovanjima. Što se gaming dela priče tiče, svi znamo da nam pred kraj marta stižu neki od najvećih hitova u godini, a mi ćemo se svakako potruditi da ih u časopis ubacimo što više. Jedan od njih je, kao definitivna domaća ekskluziva, i Gran Turismo 5 Prologue, čiji opis možete da pronađete u ovom broju časopisa PLAY!

Drago mi je da vam se dopalo naše viđenje 21 nove igre u 2008. godini, i da vam se taj koncept opisa dopada. Nadam se da ćemo uspeti da ga ispoštujemo i nadalje, kad god nam se za tako nešto ukaže prilika.

Ah, da, gledate li VIP Velikog Brata i imate li svoje favorite? Iako nešto ne pratim preterano, sviđa mi se način na koji VB omogućava da vidite kakve su sve te „zvezde i zvezdice“ u stvarnom životu kada se opuste i „zaborave na kamere“. U neke se čovek skroz razočara, a neki ga obraduju. Globalni zaključak je – jao pa i oni podrignu i prde – da izvinu ova deca!

TOP 5

1. GOD OF WAR: CHAIN OF OLYMPUS

Na prvom mestu i ovog meseca konzolna igra, "hack and slash" akciona-avantura, treći nastavak serijala koji se originalno pojavio pre cirka deset godina. Grčka mitologija, bogom dana oružja, nasilne krvave smrti i borbe sa "kraljicama" nivoa je ono što ova igra ima da ponudi.

2. AUDIOSURF

Igra koja je dobila nagradu na Festivalu nezavisnih igara (nezavisnih od novca) je zaslužila da se nađe u vrhu naše top liste, zbog svoje originalnosti i odličnom kombinacijom igara Guitar Hero, Wipeout i Tetris, koje smo svi zarazno igrali.

3. DEVIL MAY CRY 4

Stavite se u kožu Nero-a, mladog ratnika iz grada Fortuna i otkrijte zašto je zlo došlo u vaš grad i eliminisalo vašeg vrhovnog poglavara! Četvri deo Devil May Cry-a je svakako "a-must-play" ukoliko ste fan serijala.

4. HARD TO BE A GOD

Braća Rusi nas opet iznenađuju sa svojim igrama, ovoga puta sa RPG-jem koji je rađen po uzoru na istoimenu knjigu braće Strugacki. Sjajne priča, dinamične akcione sekvence, autentična atmosfera i malo Witcher-olikog igranja odlikuju ovu igru.

5. SONIC: THE SECRET WINGS

Jedino ekskluzivno Nintendo Wii izdanje u top-u i u principu jedino 3D izdanje Sonic-a u predhodno vreme, vredno pomena. Tajna Krila vas mogu lepo zabaviti, ako ste malo jači sa živcima.

Broj 22 – april 2008.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

SARADNICI:

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Branković, Dragan Kosovac, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović

LEKTOR:

Andrijana Ćirković

ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Miroslav Jović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) : Rur Industries, 2006 -
Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

20

42

64

Retro: April 1998

U novoj Retro rubrici ćemo se pozabaviti igrama koje su nekada davno žarile svetom igara i palile gejmerske mase. Zajedno ćemo videti šta su nekada bili hitovi, kako su prošli test vremena, ali i koliko je igračka industrija napredovala, nazadovala ili stagnirala u prethodnom periodu.



Assassins Creed

Evo nas, nekoliko dana uoči izlaska PC verzije i skoro šest meseci nakon debija Assassin's Creed-a na konzolama, spremnih da sumiramo utiske uz određenu istorijsku distancu.



Gran Turismo 5 Prologue

Prologue upada u onaj procep koji su mnogi i predvideli – nije u pitanju demo niti ostvarenje sa dve staze i četiri vozila, ali nije ni puna finalna igra koja je već sada najavljena za narednu godinu.



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

22

Cebit 2008

CeBIT je zapravo dosadan. Ali, ako imate društvo, onda je odličan. Idete po pres konferencijama, smejete se predavačima sa čudnim akcentima (kao da je moj bolji) i jedete taj catering. Kasnije se izbezobrazite, pa nećete da jedete sve što vam se servira nego birate, te hoću ovo, te hoću ono ...



88

Biostar 9600GT

Kako je nedugo nakon svog pojavljivanja Biostar TA690G matična ploča dobila nadimak „Otrov u malom“ u našoj redakciji, nastala je tradicija po kojoj vrhunski Biostar proizvodi postaju poznati po svojim nadimcima i performansama. Isto važi i za Biostar 9600GT.



102



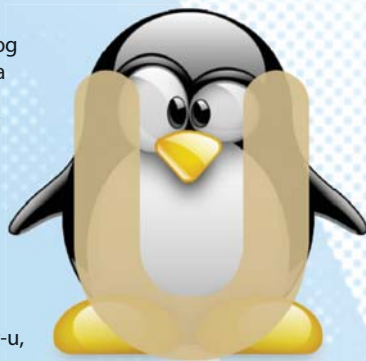
ADOBE AIR™

Adobe AIR podloga omogućava programerima da koriste dokazane veb tehnologije za izradu bogatih internet aplikacija koje su smeštene na desktopu različitih operativnih sistema. Tako je Adobe opisao "Adobe Integrated Runtime" kostur.

7	Uvodnik
8	Sadržaj
10	Techware
13	13th page
14	Flash
20	Retro Play! April 1998.
22	CeBIT 2008
28	Previews
28	Alone in the Dark V
30	American McGee's Grimm
32	So Blonde
34	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli
38	Iron Man
41	Reviews
42	Assassin's Creed
44	Hard to be a God
46	AudioSurf
48	Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm
50	The Experiment
52	Frontlines: Fuel of War
56	Lost: Via Domus
60	Devil May Cry 4
64	Gran Turismo 5 Prologue
68	FIFA Street 3
72	Sonic and the Secret Rings
74	God of War: Chains of Olympus
76	Army of Two
78	Modovi
84	Hardware
97	Software

UBUNTU 8.04 BETA

Novo izdanje Ubuntu Linux-a 8.04 kodnog imena Hardy Heron se brzo približava, pa je nakon četiri alpha izdanja nova verzija ušla u beta fazu. Ubuntu 8.04 beta sadrži Xorg 7.3 grafički server koji donosi bolju autokonfiguraciju uz minimalne intervencije po konfiguracionom fajlu, Linux kernel 2.6.24 kernel sa svim zakrpkama izašlim u toku proteklih meseci, GNOME 2.22 grafičko okruženje, PolicyKit kao integrisani administrativni interfejs, PulseAudio uključen po default-u, Firefox 3 beta 4 koji je zamenio Firefox 2 kao osnovni browser, Transmission BitTorrent klijent kao zamenu za Gnome BitTorrent, Vinagre VNC klijent za pregled više računara u mreži istovremeno, Brasero program za snimanje diskova, World Clock Applet za prikaz vremena i meteoroloških prilika na različitim svetskim lokacijama, Inkscape 0.46 sa nativnom PDF podrškom, integraciju Ubuntu-a sa Active Directory mrežom, iSCSI podršku, ufw Firewall, bolju zaštitu memorije i slično. Beta se može skinuti sa <http://releases.ubuntu.com/releases/8.04/>, a finalno izdanje stiže sledećeg meseca.



NOVI PS3 FIRMVER DONOSI BD + PODRŠKU

Novi softverski apdejt za PlayStation 3 oznake 2.20, koji će se verovatno pojaviti kada budete čitali ovaj tekst, doneće podršku za Blu-ray Disc Profile 2.0, poznat i kao BD-LIVE. U pitanju je ekstenzija Blu-ray video formata koja omogućava izvršavanje interaktivnog sadržaja na disku filma, uključujući download-abilni video (bonus scene, trejleri itd.), ringtoneve, igre i slično. Pored ovoga, novi softver 2.20 doneće i mogućnost kopiranja plejliste muzike i fotografija sa PlayStation-a 3 na PlayStation Portable, a korisnici koji žele da koriste Blu-ray Profile 2.0 moraju imati aktivnu internet konekciju i najmanje gigabajt slobodnog prostora na ugrađenom hard disku. Prvi filmovi sa BD-LIVE mogućnostima pojaviće se sledećeg meseca. Ostatak dopuna uključuje sledeće: nastavljjanje pauziranog BD i DVD filma čak i kada je disk izvađen pa ponovo ubačen, unapređen web browser (mogućnost stream-ovanja video fajlova koji su linkovani na stranicama, umesto njihovog celog skidanja pre gledanja), reprodukcija DivX i WMV fajlova većih od 2 GB i "Mosquito" uklanjanje šuma sa slike, i nova Remote Play opcija.

TOSHIBA NAJAVLJUJE PRVI LAPTOP SA SSD DRAJVOM OD 128GB

Kako više nema nikakvih poslova oko propagiranja i razvoja HD-DVD-a, budući da je standard prošlog meseca zvanično propao, Toshiba je odlučila da "pogura" jedan drugi - u najnoviju SS RX 1 seriju laptopova sa 12.1-inčnim ekranom biće ugrađivani SSD drajvovi kapaciteta čak 128 GB, uz Core 2 Duo U7600 na 1.2 GHz, 2 GB DDR2 memorije i Vista-u Business Edition. SSD drajvovi povlače i odgovarajuću cenu, pa će ona prelaziti 2.500 evra.

MS INDUSTRIAL USBEE

MS Industrial predstavlja novi "koncept" flash drajvova, takozvani USBee. Dizajnirao ga je Damjan Stanković, pobednik MS Industrial USB takmičenja, a kako USB konektor nije direktno zalemljen na štampanu pločicu sa NAND čipovima i kontrolerom, nema brige o lomljenju ukoliko se slučajno zakači dok je priključen na neki uređaj. Za dodatnu zaštitu, štampana ploča je obložena aluminijumskom "školjkom". Iako je USBee još daleko od opipljivog proizvoda, deluje interesantno.



ADOBE RAZVIJA FLASH ZA IPHONE

Adobe potvrđuje da radi na softveru za reprodukciju Flash multimedije na Apple-ovom iPhone-u, pošto smatra da je Flash danas praktično sinonim za internet prezentacije i da je njihova obaveza da vlasnicima iPhone-a omoguće prikaz Flash sadržaja. Steve Jobs je ranije rekao da je aktuelna verzija Flash-a prespora za snagu iPhone-a, ali kako je Adobe već tako zagrejan za prebacivanje Flash-a i na ovu platformu, verujemo da će angažovati svoje najelitnije programere kako bi iz nekog iPhone-a iscedio maksimum.



MILICIJA NA CEBIT-U

Narodna vlast SR Nemačke posetila je preko pedeset štandova na ovogodišnjem CeBIT-u, zbog sumnje da firme koje izlažu na tim štandovima krše patente vezane za MP3 i tehnologije oko kopiranja DVD-ova. Rojters kaže da su "potkačene" 24 kineske, 12 tajvanskih i devet nemačkih kompanija, a dvadeset ljudi platilo je hiljadu evra depozita. U akciji je učestvovalo skoro dvesta policajaca, a zaplenjeni su mobilni telefoni, TFT monitori i digitalni albumi za fotografije.

uređuje: Nikola Nešović

TECHWARE

WINDOWS XP SP3 RTM STIŽE SLEDEĆEG MESECA

Sve koji odbijaju da iz ovog ili onog razloga pređu na Vista-u, obradovaće podatak da će finalno izdanje servisnog paketa broj 3 za Windows XP stići krajem aprila. Released-to-manufacturing verzija sadržaće lokalizaciju na sedam jezika (engleski, nemački, francuski, kineski, japanski, korejski i španski), dok će drugi build sa ostatkom svetskih jezika stići tri nedelje kasnije, odnosno sredinom maja. Zvanični izlazak Service Pack-a 3 još uvek nije poznat, ali se uzdamo u MSDN pretplatnike široke ruke koji su nam doneli i Service Pack 1 za Vista-u "pre roka".



SANDISK SANSA FUZE

Kalifornijski SanDisk objavljuje novu liniju svojih stilizovanih Sansa Fuze MP3 plejera sa 1.9-inčnim ekranima u boji, FM radiom, microSD slotovima i podrškom za puštanje MP3/WAV/Audible i WMA fajlova. Sansa Fuze omogućava korisniku i da se pretplati na download servise (Rhapsody To Go, Napster, eMusic itd.), baterija može da "izvuče" 24 sata sviranja muzike, odnosno pet sati za video, a u ponudi su modeli sa 2, 4 i 8 GB u pet boja. Model najmanjeg kapaciteta dostupan je samo u crnoj. Plejeri stižu sledećeg meseca u Ameriku (za ostale delove sveta ne znamo), po ceni od 80, 100 i 130 dolara za 2, 4 i 8 GB.

NVIDIA GEFORCE 9800 GX2

Sa dalekog istoka stižu procurele specifikacije nove nVidia-ine "dvoglave" kartice: već znamo da će se 9800 GX2 sastojati od dve štampane ploče, ukupno 1 GB GDDR3 memorije, 256-bitne veze sa istom i dva G92 čipa, a sada saznajemo da će GPU-ovi biti podešeni da rade na 600 MHz, imaju 128 aktivnih stream procesora na 1.5 GHz i memoriju na 2.0 GHz. Ovim će GX2 verovatno "preišati" Radeon HD 3870 X2, ali će isto tako imati i veću potrošnju struje, kao i cenu. Kartica bi trebalo da se pojavi 11. marta, tako da ako vam se igra Crysis na maksimumu i svrbi vas prepunjen džep, znate šta je sledeće na redu za kupovinu.



MSI N9800GX2-M2D1G-OC

MSI otkriva svoju verziju nove nVidia-ine grafičke kartice sa dva procesora - N9800GX2-M2D1G-OC je fabrički overklokovan model koji daje do 20% brže rezultate od onog sa taktovima koje preporučuje nVidia, a taktovi su 660 MHz za jezgro (10% overkloka), 1.65 GHz za šejdere (10%) i 2.4 GHz za memoriju (20%). Kao i sve ostale nVidia-ine kartice DirectX 10 generacije, i ova ima PureVideo HD tehnologiju koja dekodira HD video, a u paketu stižu igre DiRT i Lord of the Rings Online. Takođe, kartica je kompatibilna sa HybridPower tehnologijom koja služi za kombinovanje novog Džiforsa sa onim koji se nalazi integrisan u čipsetu na ploči - u standardnom 2D modu na desktopu, 9800 GX2 se isključuje čime se eliminiše buka i potrošnja, dok se prebacivanjem u zahtevnije režime kontrola predaje ovoj kartici, tako da korisnik može imati i odlične performanse i nisku potrošnju u svakodnevnom poslu. Više informacija o nabavci može se videti na www.msi-serbia.com.



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM





Sajam automobila

Sajam automobila je uvek sjajno mesto za takozvani „reality check“. Svi mi koji se, eto, bavimo kojekakvim poslovima, i pride živimo u Beogradu, često nemamo kontakt sa velikom količinom ljudi iz najrazličitijih delova Srbije u istom trenutku, pa je lepo videti šta sve tu može da se sazna i nauči. Sajam automobila je jedno od mesta gde se sakupi cela Srbija, pa to daje priliku da vidimo portret prosečnog žitelja Srbije. No, nije naše da pravimo psihološke profile, jer za to nismo ni obučeni, već ćemo samo pomenuti ono što smo videli...

Prvo, trenerke stegnute nešto iznad zglobova na nogama i dalje su in, ali morate imati tamnu trenerku, tamne patike i bele čarape. To je nešto po najnovijoj modi i molim vas da nadalje svi to pratite. Ako je trenerka Kappa, Umbro ili Puma (u suštini je sve to isto) onda imate i pokoji bonus poen.

Drugo, ako ste ružnjikava devojka sa više kompleksa nego kompleksna nejednačina, onda je Sajam automobila idealna prilika da ih pomalo izlečite time što ćete raditi kao hostesa. Svi će vas slikati zbog „prirode posla“, posebno ako stojite pored nekog boljeg automobila, a šanse su još veće ako ste na motoru, jer skoro svaka devojka na motorciklu izgleda dobro, iz očiglednih razloga. Jedini istinski „fail“ ove godine doživele su one devojke sa Hyundai-ja obučene kao „supermenke“ ili šta god, sa onim srebrnim šljaštećim odorama i plavim plaštovima. Ne znam koje pare su potrebne da bi neko to nosio.

Platežna moć Srbije ogleda se najviše po gužvi na štandovima, gde je, naravno, tradicionalno najveća gužva upravo na Zastavi, i to kod Zastave 10. Popularan je još, naravno, i Astra Classic automobil, a i Dacia ima pokojeg fana, iako su se manje-više svi zasitili ovog automobila i odlučili da se okrenu nekim drugim modelima.

Najskuplji automobil je ovoga puta imao cenu od oko 100.000 evra. Prodato su tri takva komada, i on je, naravno, izazivao komentare tipa: „Auuuu, pa ko će to da kupi?“ Taj komentar je uz: „Je l' i ti ideš u auto?“, već postao copyright domaćih sajmov. I dok bi svi pomislili – naš narod nema leba da jede – statistike kažu da je na sajmu prodato oko 2.800 automobila, od čega je najveću prodaju imao upravo Hyundai sa preko 600 prodatih primeraka automobila.

Od propratnih sadržaja uvek je najzanimljivije ljubiteljima tuning-a i „tuning-a“, koji su bili u prilici da pogledaju one potpuno beskorisne automobile natrpene zvučnicima na sve strane, toliko da pored vozača često nema mesta ni za koga drugog. Ako to gotovite, onda je ovaj deo sajma bio pravo mesto za vas.

No, s obzirom da nije bio oficijelni, sajam je još i dobro prošao, a mi smo propustili priliku da nabavimo neki fini PLAY!-omobil, čisto da imamo za potrebe redakcije. Ništa, primamo predloge koji bi to auto mogao biti, sve do narednog sajma!



FLASH

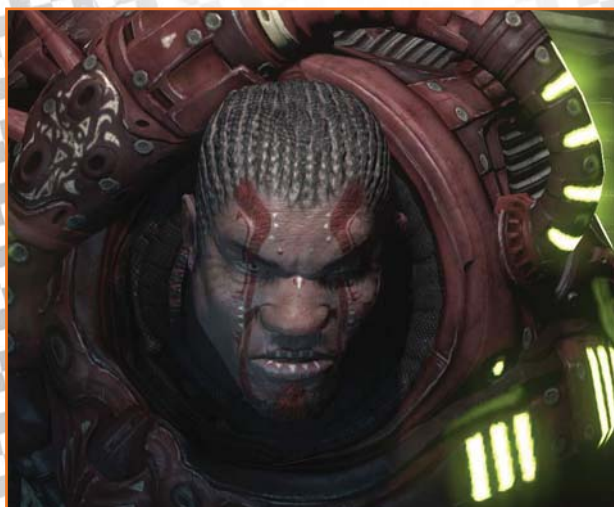
Battlefield Heroes neće imati reklame u samoj igri

Saznajemo da nadolazeći Battlefield Heroes, "nacrtani" nastavak popularnog Battlefield multiplayer FPS serijala, neće imati reklame unutar same igre kao što se isprva govorilo, već će se finansirati od reklama sa sajta gde će se klijent za igru skidati.



Unreal Engine 4

Tim Sweeney iz Epic-a kaže da će četvrta iteracija Unreal endžina ciljati na konzole Next-Gen generacije, odnosno na naslednike Xbox-a 360 i PlayStation-a 3 (eventualno i na Nintendo-ov hardver, ako bude dovoljno moćan). PC verzija će uslediti tek pošto se endžin prilagodi konzolama. Ceo intervju vidite ovde: <http://www.tgdaily.com/content/view/36436/118/1/1/>



DX10 mod za Assassin's Creed

U intervjuu sa Charles Beauchemin-om iz Ubisoft-a, sajt PCGH dobio je potvrdu da će PC izdanje Assassin's Creed-a imati i DirectX 10 rendering mod koji bi trebalo da radi brže nego DX9. Naime, DirectX 10 omogućava pravljenje manje poziva za izvršenje iste akcije nego pod DirectX-om 9, tako da bi igra, oslanjajući se na optimizacije u drajveru grafičke kartice, trebalo da radi brže, i to bez ikakve modifikacije endžina. Ipak, ovo bi moglo da se oseti tek kasnije, pošto su DX10 drajveri i za nVidia i za ATI kartice još uvek neoptimizovani. Sa druge strane, DX10 renderer neće koristiti DX10 funkcije niti će doneti nove efekte, već bi trebalo da služi samo za ubrzanje prikaza.



Umro koautor Dungeons and Dragons-a

Gary Gygax, koosnivač pen-and-paper fantazijskog roleplay sistema Dungeons and Dragons, umro je u 69. godini u svojoj kući u Viskonsinu. Gygax je u proteklih nekoliko godina patio od raznih zdravstvenih problema, a originalni Dungeons and Dragons sistem osmislio je 1974. godine sa Dave Arneson-om. D&D sistem je korišćen i u mnogim video igrama poput Baldur's Gate-a i Neverwinter Nights-a. Iza Garija su ostali žena i šestoro dece.

Najavljen SimCity Societies: Destinations

Electronic Arts u objavi za štampu najavljuje SimCity Societies: Destinations, prvu ekspanziju za prošlogodišnji SimCity. Dodatak bi trebalo da se pojavi u maju i sadržaće proširena okruženja koja se mogu izgraditi, kao što su tematski parkovi i tropske plaže.

Mass Effect potvrđen za 6. maj

Electronic Arts u objavi za štampu potvrđuje izlazak PC izdanja Mass Effect-a za 6. maj u Severnoj Americi. Igra je redizajnirana za PC, pa sadrži novi interfejs za upravljanje družinom, hot-key funkciju, redizajnirane kontrole za Mako (all-terrain vozilo u igri), mogućnost quick save-a, novu mini igru i novi inventar.

Predstavljeni Zergovi u Starcraft-u 2

Na video snimku iz južnokorejskog Seula, napokon se može videti i treća rasa u Starcraft-u 2 koju smo dugo iščekivali – video sa Zergovima pogledajte ovde: http://www.wegame.com/watch/StarCraft_2_Zerg_Unveiling/



uređuje: Ivan Todorović

FLASH

Zatvara se Iron Lore

Iron Lore Entertainment se zatvara! Na sajtu ove firme objavljuju gašenje iste, jer nisu uspjeli da nađu finansijera za sledeći projekat, a kako se to desilo kada su Titan Quest i njegova ekspanzija vrlo dobro prošli na tržištu, ne znamo. Developeri iz ovog tima kažu na sajtu da su dostupni za angažovanje na projektima drugih kompanija.

Atari-jeve igre na Steam-u

Od sada će na Valve-ovom online distribucionom servisu Steam biti moguće kupiti i igre koje je izdao Atari. Tu su Act of War: Direct Action i High Treason, ArmA: Combat Operations, Atari 80 Classics in 1, Death to Spies, Desperados 2, Indigo Prophecy, RollerCoaster Tycoon 3 Platinum i Tycoon City: New York, a u toku predstojećih nedelja, ponuda će biti dopunjena hit roleplay igrama: The Witcher, Neverwinter Nights 2 i Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer.

Unreal Tournament 3 patch 1.2

Epic Games izbacuje drugi patch za Unreal Tournament 3, koji diže igru na verziju 1.2. Patch ispravlja neke bitne greške sa serverske strane, zatim Scavenger exploit i slične propuste na mapama, a može se naći na nekom od mirror-a izlistanih ovde: <http://utforums.epicgames.com/showthread.php?t=603779>



Ultima Online: Kingdom Reborn 14-dnevni trial

Kingdom Reborn je kompletan rimejk Ultima-e Online u novom grafičkom endžinu, sa unapređenim korisničkim interfejsom i dovoljno novog sadržaja koji će privući i iskusne igrače. Probni dvonedeljni klijent može se skinuti ovde: <http://www.uoherald.com/kingdomreborn/trial/>



Crysis patch 1.2

Kao što su (odavno) obećali, EA i Crytek izbacuju drugi patch za Crysis. Patch se može primeniti na verziju igre 1.0 ili 1.1, težak je 361MB, a linkove možete naći ovde: <http://www.crymod.com/thread.php?threadid=20664>



Pyroblazer

Candella Systems objavljuje da će u junu izdati PC verziju Pyroblazer-a, a ubrzo potom slede PSP i Wii izdanja. Radi se o futurističkim trkama u lebdećim vozilima na fiktivnom svetu New Apeiron, a igračima će biti dostupno nadograđivanje vozila i korišćenje oružja tokom trka. Igra koristi Eipix-ov Ultra grafički endžin i Ageia PhysX fiziku.



Prey 2 zvanično najavljen

Radar Group Scott Miller-a zvanično je najavio nastavak popularne pucačine Prey. Više detalja otkriveno je u intervjuu za IGN, pa će Prey 2 dići koncept portala iz Valve-ovog Portal-a na još viši nivo (baš onako kao što je Portal uradio sa portalima iz prvog Prey-a), prostori će biti veći i otvoreniji, za razliku od "hodničnih" borbi u "kecu". Intervju sa detaljima pogledajte ovde: http://uk.ps3.ign.com/articles/860/860110p1.html?RSSwhen2008-03-17_124100&RSSid=860110



LOTR Online: The Mines of Moria

Turbine i Codemasters objavljuju namere o izdavanju ekspanzije za svoj MMORPG Lord of the Rings Online po imenu Mines of Moria. Ekspanzija stiže na jesen i predstavlja prvi deo drugog poglavlja ove igre, donoseći dve nove klase (Rune-keeper i Warden), povećano ograničenje levela na 60, kovanje ajtema poznatih iz knjige i filma, i ogromnu pećinu za istraživanje u severozapadnom Middle-earth-u.



Igre iz Epic-a od sada na Steam-u

Valve javlja da će igre koje je proizveo Epic Games od sada moći da se kupe i preko Steam-a, i to sa popustom od 10%. Tako će Unreal, Unreal Tournament i Unreal 2 moći da se nabave za po 9 dolara, UT 2004 košta 14, Unreal Tournament 3 košta 50, a Unreal Deal Pack, koji sadrži sve pobrojane igre, može se dobiti za 54 zelembača. Nema Gears of War-a, verovatno zato što isti pripada Games for Windows Live "familiji".



Acer razmišlja o otvorenom igračkom sistemu

Proizvođač PC hardvera, Acer, razmatra razvijanje otvorenog, nevlasničkog igračkog sistema, čije će kompletne specifikacije biti dostupne svima (za razliku od vlasničkih sistema kao što su Xbox i PlayStation, za koje i razvoj softvera traži odobrenje vlasnika). Novi sistem će omogućavati svakom da na njemu izvršava šta mu padne na pamet, a šta će se iz ovog razviti ostaje da se vidi, tim pre što jedan ovakav otvoren sistem već postoji i zove se PC. Inače, Acer je nedavno kupio kompaniju Gateway, popularnu na američkom tržištu.

Gasi se CPL

CPL, odnosno Cyberathlete Professional League, objavljuje da će prestati sa radom nakon više od deset godina organizovanja multiplejer takmičenja. Više o ovom žalosnom događaju pročitajte u zvaničnoj objavi: <http://www.thecpl.com/?p=1920>



Nove Call of Duty 4 mape

Robert Bowling potvrđuje da će na proleće izaći paket mapa za popularni Call of Duty 4. Prva se zove Chinatown, bazirana je na mapi Carentan iz Call of Duty-ja 2, i predstavlja mračno, kišno okruženje osvetljeno samo mesečinom i neonskim reklamama. Dalje, tu je selo Creek uništeno ratnim dejstvima, neprijateljska komunikaciona zgrada Broadcast i napušteni magacin po imenu Killhouse. Nažalost, ne zna se kada će se sve ovo pojaviti za PC verziju igre.



VMD
VIRTUAL DIGITAL STUDIO



VIRTUAL SHOP
VIRTUAL MASTER SERVIS
Bul. Mihajla Pupina 85
011 311 20 49 - 065 847 88 25
ponedeljak - subota 09 - 21h

Najavljen SimCity Societies: Destinations

Electronic Arts u objavi za štampu najavljuje SimCity Societies: Destinations, prvu ekspanziju za prošlogodišnji SimCity. Dodatak bi trebalo da se pojavi u maju i sadržaće proširena okruženja koja se mogu izgraditi, kao što su tematski parkovi i tropske plaže.

Baja

Uvereni smo da THQ nije dobio inspiraciju za ime nove arkadne off-road trkačke igre od domaćih turbo narodnjaka, koji će našim igračima verovatno prvi pasti na pamet, ali se igra, u svakom slučaju, zove Baja i stiže u avgustu za PC, PlayStation 3 i Xbox 360. Kako kaže njihov propagandni sektor, Baja sadrži preko 260 kvadratnih kilometara terena po kome nije najpametnije voziti gradske automobile, tu je split screen režim za najviše četiri igrača, online i LAN mod za 12 vozača i panoramski pogled na više ekrana, koji ničemu ne služi, ali verovatno lepo izgleda.



Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition

Capcom javlja da je Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition u razvoju za PC i Xbox 360, i da će izaći 27. maja. U pitanju je proširena verzija Lost Planet-a i sadrži nekoliko novih single- i multiplayer modova, odvojeni online ranking sistem, nove mape i mogućnost zajedničkog igranja PC i Xbox 360 igrača.



Sega najavljuje Alpha Protocol

Sega u objavi za štampu kaže da će sledeće godine izaći novi RPG po imenu Alpha Protocol, koji razvija Obsidian Entertainment (Star Wars: KotOR 2, Neverwinter Nights 2) za PC, PlayStation 3 i Xbox 360, gde će igrač voditi tajnog agenta Michael Thorton-a, koji treba da spreči internacionalnu katastrofu. Više informacija o samoj priči, kao i reakcija publike, mogu se videti na Obsidian-ovom forumu: <http://forums.obsidianent.com/index.php?showforum=67>

 042internet.com

<http://www.042internet.com>

Najbolji ping
na gaming serverima!
Jednostavno povezivanje
Jedinstvena tarifa
Uvek slobodne linije
Plaćanje putem tel. računa

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

BESPLATAN PRISTUP
na više od

50

sajtova iz naše mreže!

username: play
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)

Retro Play! April 1998.

Dragi čitaoci, dobrodošli u novu rubriku našeg (a nadamo se i vašeg) omiljenog časopisa – dobrodošli u Retro Play! Na ovim stranama ćemo se pozabaviti igrama koje su nekada davno žarile svetom igara i palile gejmerske mase. Zajedno ćemo videti šta su nekada bili hitovi, kako su prošli test vremena, ali i koliko je igračka industrija napredovala, nazadovala ili stagnirala u prethodnom periodu. Naš mali vremeplov podesili smo na tačno deset godina u prošlost, i prva stanica nam je april 1998. godine. Na prvi pogled prilično plodan i uspešan mesec za igrače, no, pogledajmo sve to iz veće blizine.

World Cup 98

Electronic Arts i EA Sports i danas prosto obožavaju da nas bombarduju podverzijama FIFA-e koje su prilagođene Ligi šampiona ili Svetskom i Evropskom prvenstvu u fudbalu. Tako je bilo i pre deset godina kada su u samo šest meseci izašle FIFA 98, Road to World Cup 98 i World Cup 98. U tom trenutku je WC98 bila ubedljivo najlepša i po mnogima najbolja fudbalska igra na tržištu. 3D grafika je već treću sezonu drimala sportske igre, animacije su bile sve bolje i bolje, poteza je bilo sve više i više... No, da li je bilo razloga da se pređe na World Cup sa FIFA-e 98 – pa i nije. Igrivost je bila skoro ista, uz par sitnih promena, a timova je bilo mnogo manje. I dalje je bilo moguće postići gol centaršutom sa pola terena na glavu centarfora posle faula... Ova igra je tada bila hit, ali danas je niko ne bi igrao. Sa druge strane, Sensible World of Soccer 96/97 bi mnogi igrali i danas.



X-Men vs. Street Fighter

Nije samo EA sklon izbacivanju hiljada podverzija jednog velikog hita. Capcom je odgovoran za mnogobrojne podverzije legendarnog Street Fighter serijala, a april 1998. ima svoju u igri X-Men vs. Street Fighter. Za sve koji su želeli da vide da li Ryu može da savlada Wolverine-a, da li je jači negativac Bison ili Magneto, ili su imali slična pitanja, ovo je bio pravi naslov. Bar je tako izgledalo na prvi pogled. Kada se malo zagrebe ispod površine, bilo je jasno da Marvelovi likovi nisu lepo izbalansirani, a ni dovoljno dobro animirani. Omraženi button-mashing (odnosno besomučno lupanje po dugmićima da bi se izvela neka magija ili kombinacija udaraca) prolazio je suviše često. Ni dobri stari PSX nije bio

sasvim dorastao izazovu, pa je igra umela da smori preko svake mere. Važan naslov za svakog fana i njegovu kolekciju, ali za ostale – igra za zaborav.

Tekken 3

Srećom za sve vlasnike PSX-a, a i igrače uopšte, april je imao još jednog, mnogo boljeg, takmičara u ringu – legendarni Tekken 3. Ova igra imala je sve – odličnu grafiku za to vreme, sjajne animacije, raznovrsne i prilično balansirane borbe, više modova za igru, dobru priču... Apsolutni početnici su mogli da budu dobri, ali nisu imali šta da traže protiv iskusnih majstora. Button mashing je postojao, ali nije bio dovoljan za ozbiljniju igru. Lista dobrih strana ovog dragulja borilačkih igara mogla bi da se nastavi još dosta. Mnogima je i danas igranje jedan na jedan Tekken-a 3 omiljena zabava, a dosta fanova smatra da je ovo i najbolja igra u serijalu. Istina je da postoje tri ili četiri borilačke igre koje su ga nadmašile, ali Tekken 3 sija i danas.



Might and Magic VI

Od izlaska popularnih Heroja trojke (Heroes of Might and Magic 3), strategijski deo ovog serijala postao je daleko popularniji od RPG dela. Might and Magic VI je igra koja se danas neopravdano izostavlja iz mnogih Top 100 svih vremena i sličnih lista. Izvođenje je klasično za ovaj tip igre, družina se vodi iz prvog lica kroz mnoge fantastične predele i lokacije. M&MVI izdvajaju tri velike stvari: bogatu i odlično zamišljenu priču, odlično izveden sistem razvoja likova i neverovatnu otvorenost sveta. Praktično je moguće raditi šta poželite, gde poželite, na način koji poželite (ne baš kao u Fallout-u, ali...). Svet je ogroman, tako da mogućnosti ima zaista mnogo. Ono što je odbilo neke igrače u doba izlaska ove igre bila je upravo ta otvorenost – odnosno mogućnost da se bez dobrog pregleda akcija, ili čak vođenja dnevnika, zaluta i izgubi glavna nit priče. Ukoliko je ovaj tip igre ono što vas zanima, Might and Magic VI će vam se definitivno dopasti i danas, i pored sada već smešne grafike koja ni 98. nije bila vrhunska.



Unreal

Ah, Unreal. 3D FPS-ovi su bili u velikom zamahu te 1998. godine, a Unreal je došao da se sukobi prsa u prsa sa legendarnim Quake-om II. Izabrao je i pravi put za to, jer nije probao da imitira Quake, već je imao sopstveni vizuelni i igrački identitet. Osim što ga je ta činjenica odvojila od Q2, napravila je i distancu u odnosu na gomilu klonova id Software-ovog naslova, i osvojila igrački svet svojom svežinom. Okrutnom igrom sudbine, Unreal je samo nekoliko meseci kasnije svrgnut sa trona najboljeg FPS-a godine, ali o tome kad dođe vreme. Ovde možemo reći da je grafika za ono vreme bila neviđena (a i danas ne smeta mnogo prilikom igranja), da je

oružje bilo inovativno i odlično balansirano, i da je kretanje bilo sasvim dobro osmišljeno. Iako na tržištu ima sasvim dovoljno igara ovog tipa, Unreal možete odigrati i danas, jer nije prevaziđen.

Gran Turismo

Trkačke igre, kao i njihovi fanovi, dele se na dve grupe: simulacije i arkade. Igra koja je u kategoriji simulacija srušila sve protivnike na leđa jednim udarcem je Gran Turismo. U trenutku kada se pojavio, ovaj naslov je potpuno promenio sve što su igrači smatrali postulatima trkačkih igara. Grafika je bila vrhunska za PSX u to vreme, osećaj vožnje sjajan, a na raspolaganju je bilo preko 150 automobila koji su imali drugačiji (i realističan) osećaj prilikom vožnje. Tu je bilo i mnoštvo modova i trka, kao i mogućnost da se vozila po želji igrača modifikuju. Naravno, danas sa izlaskom GT5 Prologue-a, i nema mnogo potrebe da se igra stari dobri Gran Turismo, osim želje za podsećanjem na neke stare dane.



Starcraft

Za kraj smo ostavili apsolutni hit koji je izašao 1. aprila 1998. godine, igru koja se i dan danas igra širom sveta na turnirima i van njih – Starcraft. Igra koja je u početku razvoja bila dosta očekivana, ali i praćena podsmešljivim "Warcraft in Space" komentarima, upravo je zbog tih komentara potpuno preokrenuta i grafički i po sistemu igre. Čist dokaz da kritika ume da bude dobra stvar je uspeh Starcraft-a koji je potpuno osvojio srca svih ljubitelja strategija u realnom vremenu. Tri potpuno različite rase, mnoštvo raznolikih taktika, odličan balans jedinica (pa makar do tog stadijuma stigao i nakon nekoliko patch-eva), sjajna priča i vrhunski filmovi između misija, samo su neke od stvari koje su učinile Starcraft toliko popularnim. Ukoliko, nekim slučajem, niste probali SC (i ekspanziju mu – Brood War), morate to da učinite, ako ni zbog čega drugog, a ono da biste se pripremili za izlazak Starcraft-a II.



Dakle, april 1998. je bio sjajan mesec za igrače, i u njemu se pojavilo bar jedno remek-delo iz sveta igara. April ove godine će teško moći da se takmiči sa ovim uspehom, ali dobro... Retko koji mesec van novogodišnje frike bi to mogao.



CeBIT 2008 - doživljaji za "Igraj!"

Ne znam da li je o ovome bilo reči, ali moja je pretpostavka da naziv ovog časopisa u prevodu znači "Igraj!". Zašto bi inače stajao taj znak uzvika? Iako zvuči kao imperativ, pre bih rekao da je poziv na igru. Dakle, evo kako sam se ja "igrao".

Kako doleteti do Hanovera? Nikako, idite preko Berlina. Tako sam ja. Vidite, stvar je u tome što tamo imam gde da odsednem, kod veoma dobrih prijatelja, a ni Hanover nije daleko, na nekih 300 kilometara autobanom. U Nemačkoj ima jedan veoma zanimljiv način putovanja koji ne postoji nigde drugde u Evropi, a verujem ni na svetu. Preko izvesnog sajta možete videti da li neko ide svojim kolima u vašem pravcu, "učipiti" se za benzin i putovati. Kao neki moderni autostop - autostop budućnosti. U 6 ujutru, po mraku, negde u Berlinu, zvao sam svog vozača:

- Hello, my name is Nenad. I reserved one seat in your car for the trip to Hanover.

- ...

- Do you speak english?

- Nine.

Ovde treba reći da ne znam apsolutno ni jednu jedinu reč nemačkog ili bar ne dovoljno reći da mogu nešto da razumem. Uostalom, opšte je poznato da u Berlinu svi govore engleski.

- (Devet? Kako devet? Ili to možda znači ne?). I will call you in 5 minutes.

Malo sam se smirio, pozvao drugaricu da zove njega. Zvala ga je, iznervirala se, pustila mi poruku. Ponovo sam zvao.

- Hello...

- HJdsmdizuerj.

- Hello?

- Hi.

- Hi!

- Here is Hans (zvaćemo ga tako).

- Hi Hans. You speak english?

- Of course.

- Great (a u sebi se mislim...). Well, I'm at the gas station...

U svakom slučaju, da skratim priču, uspeo sam da ih nađem posle nekih 15 minuta. Vozili smo se ukupno nas petorica. Slušao sam nemački ta tri sata vožnje i sve vreme mi je Antonio Banderas prolazio kroz glavu. On je tobož za jedno veće naučio vikinški. Kad bi se gađali tramvajima. Nisam razumeo ni jednu jedinu reč.

Uđoh na južni ulaz, tako se potrefilo, šta ću. Prvi put, sam i nezaštićen. Kada sam ušao osećao sam se kao da sam prošao pasošku kontrolu, ne zbog prekih pogleda, nego zato što kao da sam ušao u drugu





zemlju. Zaista, tako izgleda CeBIT, kao mali grad usred neke države, samostalan i nezavistan. Ljudi na sve strane, razna vozila i, molim lepo, "gradski prevoz". Otišao sam odmah u pres centar da se pozdravim sa svojom braćom novinarima, da popijemo nešto smirujuće i porazgovaramo o vremenu. Šalim se. Seo sam za kompjuter da čekiram RUR forum.

Volim da idem peške. Iako je CeBIT zaista ogroman, išao sam peške. Treba otprilike 15 minuta da se stigne sa jednog na drugi kraj, što će reći da je stranica kvadrata oko 1,2 kilometra. To znači, s obzirom da sam procenio da je prostor u obliku kvadrata (mada nije), da je površina oko 1,5 miliona metara kvadratnih. Ne znam koliko je to

dobra procena pošto izložbenog prostora ima oko 450,000 metara kvadratnih. U svakom slučaju, veliko je, ne može čovek da greši dušu. Mi novinari imamo i taksi službu, mini kombije koji nas dovoze na sva četiri ulaza na sajam.

Ne znam kako sam upao u ovaj matematički začarani krug. Napravio sam listu štandova koje treba da posetim. Nisam se čvrsto držao toga, više kao podsetnik. Moram da priznam da nisam baš neki zaljubljenik u tehnologiju. Pre bih rekao da je za mene tehnologija neophodnost modernog života ili još bolje: "Tehnologija - šta da se radi". CeBIT, kao najveći kompjuterski sajam na svetu, me je impresionirao na drugim nivoima.

Prvo, tu je atmosfera. Da, da, kobasice se spomenuti moraju. Postoji nekakva "Minhenska kuća". Majko mila. To je jedna ogromna brvnara od, sigurno, preko 2000 mesta, sa dugačkim stolovima i kelnerima u špilhoznama koji služe pivo u kriglama od litar. Sve je to u jednoj prostoriji, sa živom muzikom, pri čemu imamo dve pozornice, jednu malu za matine, i jednu veliku, pretpostaviću, za neke specijalne događaje. Naručio sam tradicionalno bavarsko jelo, što mu dođe nešto kao naše mešano meso, samo malo drugačije. Fine su te kobasice, imaju nekakve začine i kim, pa se ne oseća njihovo dubinsko dejstvo kao kod ovih naših. Loša strana je ta što nema tog osećaja da ste pojeli nešto brutalno, nego više kao neku viršlu.





Zato je Lowenbrau dobro pivo. Na izlasku hteditoše da me klepe po ušima, ali se jedan moj prijatelj isprasio i spasio me od nasilja, preuzevši svu inerciju na sebe.

Drugo, u zavisnosti od toga šta je tema, razlika u halama je ogromna. Negde opuštena kao, na primer, kod proizvođača perifernih uređaja, negde nešto ozbiljnija kao kod proizvođača matičnih ploča, a negde vrlo uštogljena kao kod prodavaca softvera za banke i finansije. Meni je bilo najzanimljivije u halama gde su usluge pružale firme koje se bave softverom za upravljanje preduzećem (ERP) i zapošljavanjem. Među njima su se istakli Microsoft, sa ubedljivo najvećim štandom na celom sajmu, i SAP. Vrzmao sam se tako

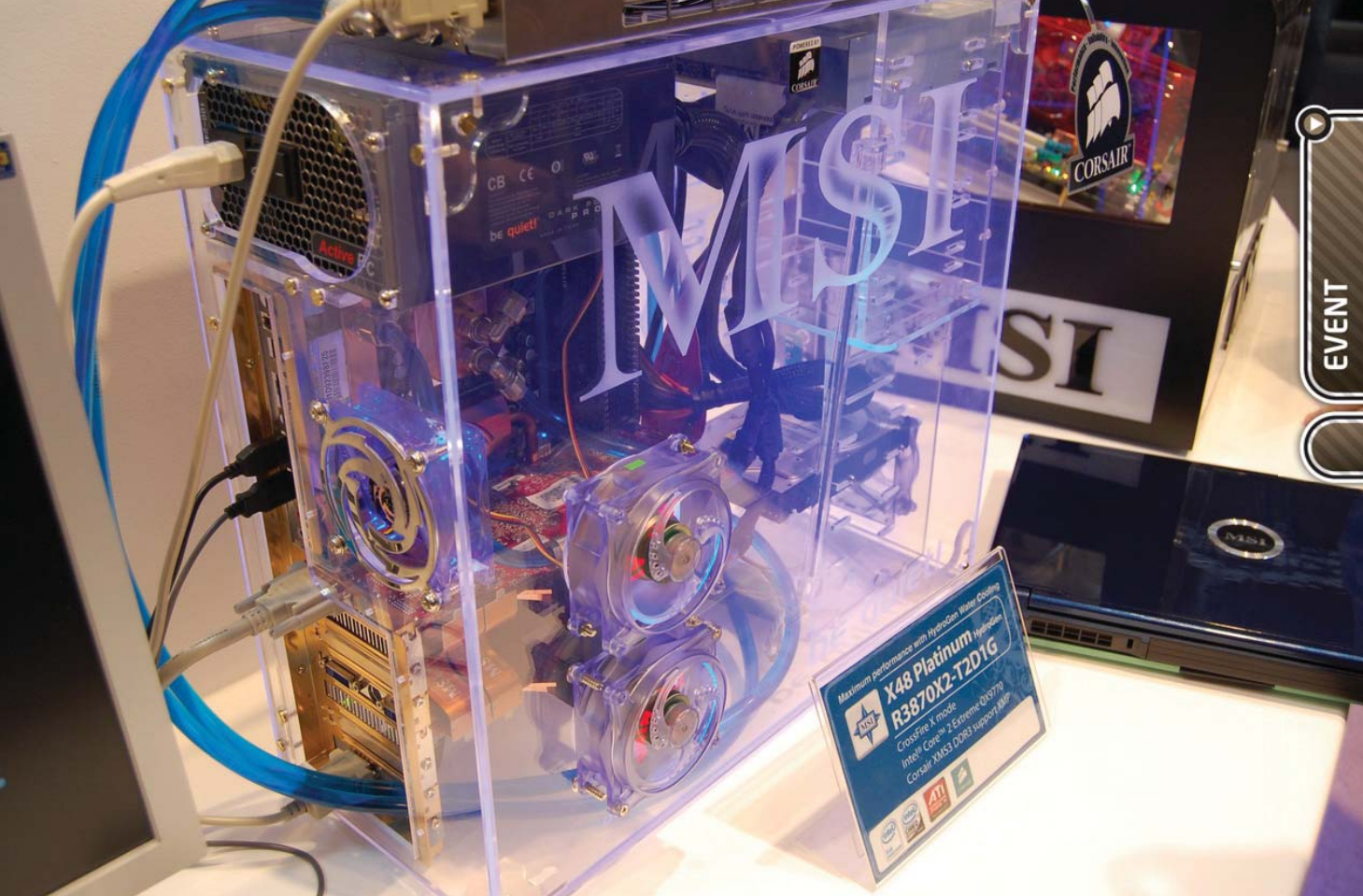
među štandovima, fotografisao, čak nešto i snimao kamerom. Svi su nekako ljubazni, spremni za razgovor, naročito kada vide pres propusnicu. I raznih ljudi ima. Dolaze sa svih strana, što da se predstave (kao i naša zemlja), što da pokupe malo propagandnog materijala u nadi da će biti kakve praktične koristi od istog. Htedoh da im kažem: "Ljudi, pa to sve ima na internetu!" Mada, verovatno je to do mene, samo da ne nosim ništa u rukama i srećan sam čovek.

CeBIT je zapravo dosadan. Ali, ako imate društvo, onda je odličan. Idete po pres konferencijama, smejete se predavačima sa čudnim akcentima (kao da je moj bolji) i jedete taj katering. Kasnije se

izbezobrazite, pa nećete da jedete sve što vam se servira nego birate, te hoću ovo, te hoću ono. Sit čovek je sklon bezobrazluku, a ne mezetluku.

Jedna hala bila je posvećena WCG takmičenju na evropskom nivou. Naša ekipa nije otišla iz mnogih razloga, ništa što je njihova krivica. I posle kažu: "U se i u svoje kljuse", pri čemu ne verujem da je akcenat metafore na kljusetu, a upravo se takav slučaj desio. Nevezano za to, bila je to najživlja hala. Video igre na sve strane, komentatori, video bimovi i popularni Wii. Zabava kakvoj se teško može odoljeti. Zavalim se u "lazy bag" i pritiskam dugmiće na kontroleru za konzolu, kao znam šta radim, a u stvari ne vidim ekran, polako





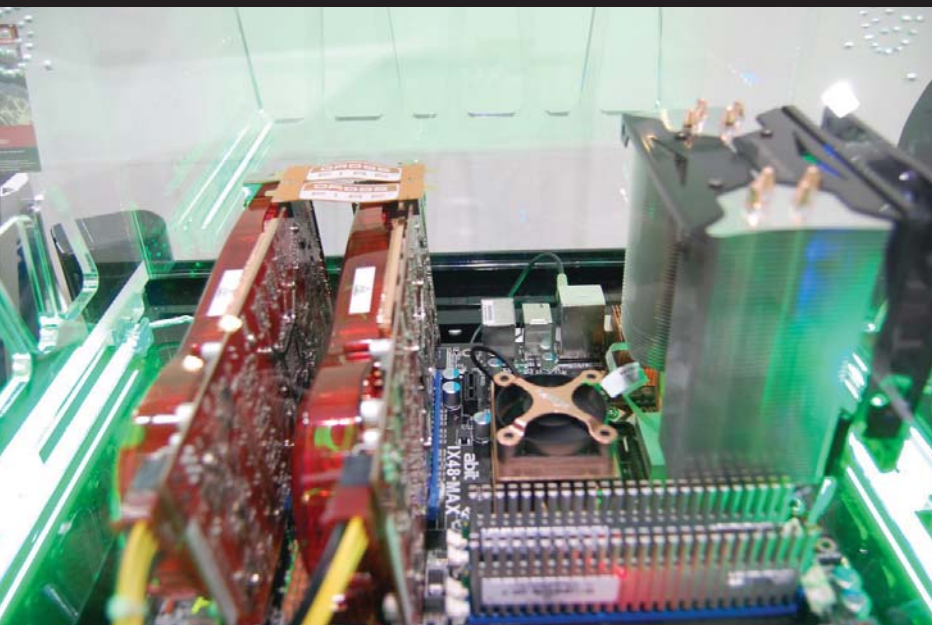
tonem u blaženstvo opušteno kičme i prestanka oticanja nogu. Da je bar moglo duže da traje, ali ne, odmah zvoni telefon, zove šef, bla, bla, bla, ja sam, bla, bla, bla, dobro, dobro, velim, ustao sam. Kako samo znaju?

Sušтина CeBIT-a je da vidimo dokle smo stigli u tehnološkim inovacijama i da vidimo čemu težimo. U stvari, samo poslušamo šta Stiv Balmer ima da kaže na tu temu i to je to, tako mora biti, drugačije ne može. Može i to preko interneta, ali in vivo je prava stvar.

Karakteristično za Hanover je to što on nema dovoljno kapaciteta da primi sve ljude koji bi da budu na CeBIT-u. Zato

imamo dobre ljude kao što je gospođa Rada, koja ima razgranatu mrežu privatnog smeštaja. Da, da, nema tu nikakvih problema, samo okrenete njen broj, kažete koliko ostajete, i bićete smešteni u suvom centru Hanovera. Možda vam treba pola sata da stignete do sajma, i možda ste iscrpljeni posle celodnevno razvlačenja po halama, ali tu ste, u žiži gradskog života. Valjda imate toliko snage da odete na jedno pivo. Ja nisam imao. Moram da kažem da ni gospođa Radu nisam upoznao lično, što mi je, priznajem, najteža uspomena koju sam poneo iz Nemačke. To je, nažalost, današnji biznis. Otudili smo se, ubile nas moderne komunikacije.

Povratak u Berlin bio je zakazan za 18 časova sledećeg dana. Trebalo se vratiti sa drugim "prevoznikom". Poučen iskustvom: - Hello, do you speak english? - Of course! Hvala Bogu. Mada ni tu nije sve išlo glatko. Nema veze, ne bih da gnjavim, ionako sam većinu puta prespavao. Probudio sam se samo da osetim kako je voziti se u kolima preko 200 na sat, pomislio na tren na Ivana Gavrilovića, nema šanse da je u krivinu mogao da uđe tako brzo, al' dobro, i vratio se da spavam. Sledeće godine bih išao ponovo. Ovog puta sa nekim još, a ne sam k'o: "Sirak tužni bez ide ikoga".





A4Tech na CeBIT-u 2008

A4Tech je imao mali štand na CeBIT-u u hali 20, gde su predstavili svoje proizvode, ispostaviće se, sa velikim ambicijama. Zapravo, ako se bolje razmisli, štand je bio nedovoljno velik za sve ono što ova firma ima u svojoj ponudi. Ipak, čini se da A4Tech mirnim uplivom na tržište zadobija publiku, pre svega, kvalitetom svojih uređaja koji imaju odličnu cenu.

U mnoštvu proizvoda koji su bili izloženi treba istaći X-750F, laserski miš za igrače. Osim što fino leži u ruci sa svojim "fensi" dizajnom, radi na rezoluciji od 2500 DPI

koja se može smanjivati sve do 600 DPI, samo jednim klikom na za to predviđeno dugme. Ono što je najvažnije je da za korišćenje ovog miša nisu potrebni nikakvi dražveri. Postoji i jedno specijalno crvenkasto dugme koje je zapravo "auto-fire" u igrama, odnosno njegovim pritiskom ispaljujete 3 hica, brže nego što biste to uradili klasičnim putem.

Osim toga, bio je istaknut G6 saver, wireless miš koji štedljivo koristi baterije, radi na 2,4GHz, 16 kanala i ima dugme za dupli klik. U sklopu X7 serije, osim miševa,

nalazi se i nekoliko gejming tastatura. Najupadljivije su bile G700 i G800. Ovu potonju je vrlo revnosno koristio jedan od radnika na štandu, tako da je bilo čupavo doći do nje. A4Tech je predstavio i svoje fleksibilne miševe koji se po potrebi mogu produžiti ili skratiti, kako kome paše.

S obzirom na slogan A4Tech-a "Leader in Innovation and Design", očekujemo još mnogo u narednom periodu, naročito što su na ovogodišnjem CeBIT-u pokazali spremnost da isprate svoju misiju.



PARTNER PUTA
na CeBIT





WWW.BIOSTAR.COM

Biostar na CeBIT-u 2008

Biostar se ove godine nalazio u hali 21 sa gotovo svim kompanijama koje proizvode kompjuterski hardver. Štand je bio postavljen blizu ulaza, sa ogromnim svetlećim logoom na vrhu tako da ne možete da ga promašite. Na istaknutom mestu stajala su četiri monitora povezana preko "Hybrid SLI" sistema. Sa leve strane bio je postavljen izlog u kome su se nalazile matične ploče sa AMD čipsetom. Redali su se proizvodi za procesore koji staju u novi AM2 Socket, zatim oni nešto jeftiniji sa AMD 740G čipsetom i integrisanim grafičkim karticama, do poznate T-serije bazirane na AMD 780G

čipsetu, koja ima vanredne mogućnosti za overkloking.

U dubini štanda pa malo desno "visile" su matične ploče sa Intel-ovim čipsetom. Pored silnih naziva, prva stvar koja je upadala u oči bila je nalepnica na kojoj je stajalo "FSB 1600MHz" i na centralnom mestu izdvojena T-Power I45 ploča sa P45 čipsetom.

Kao što je poznato, Biostar proizvodi i grafičke kartice sa nVidia čipsetom. Razume se, najzanimljivije su bile kartice iz V-RANGER grupe, koje imaju vrhunske

performanse i naročito su podesne za ljude koji žele da izvuku maksimum iz svog hardvera.

Treba napomenuti da je na štandu vladala prijatna atmosfera. Svi su bili nasmejani i raspoloženi. Mogli ste da dobijete detaljna objašnjenja o izloženim proizvodima ili, ukoliko ste poslovni partner, da se povučete u nešto privatnije prostorije. S obzirom da je CeBIT najveći sajam ICT-a na svetu, Biostar se prikazao u najboljem mogućem svetlu.

PARTNER PUTA
na CeBIT



PREVIEW

Eden Studios/ Atari

Kad izlazi: Kraj maja, početak juna 2008.

Alone in the Dark V

ALONE IN THE DARK



PREVIEW



Edward Carnby je ponovo sa nama! Igra koja je inicijalno najavljena kao Alone in the Dark 5, zatim sa podnaslovom Alone in the Dark: Near Death Investigation, pojavice se kao "klot" Alone in the Dark za samo nekoliko meseci.

autor: Dragan Kosovac

U vremenu u kome se svake godine pojavi više igara sa nekim brojem iza naslova nego bez, ostaje misterija zašto je neko odlučio da AitD serijal ne zavređuje priznanje ranijih delova. Ono što kažu u Eden Studios-u je da je ovo njihov pokušaj da započnu ispočetka i preporode ovaj serijal. Ovo efektivno znači da ne prave puki rimejk originala u novom endžinu, već će ova igra imati sopstvenu priču, a svi dobro znamo da ništa ne govori "novi početak" kao putovanje kroz vreme. Carnby se, tradicionalno, budi ne znajući gde je i šta se desilo. Kako vreme odmiče, otkriva da je u New York-u i da je godina 2008. Kako i zašto je skočio osamdeset godina u budućnost, i šta se to dešava u i ispod Central Park-a, na vama je da otkrijete. Za samu priču, Eden Games je angažovao njujorškog autora Lorenca Karkateru (Lorenzo Carcaterra), najpoznatijeg po svojoj knjizi Sleepers koja je prerađena u istoimeni film 1996. godine. Da li veliko ime znači i kvalitet ostaje da se vidi, no zebnja od poslednjeg okršaja AitD serijala i filmske industrije (ako se ono što radi Uwe Boll može nazvati filmovima), i dalje lebdi oko srca.

Novi Alone in the Dark napušta neke od ustaljenih igračkih normi. Bez obzira da li koristite prvo ili treće lice, nemate igračke menije niti indikatore zdravlja ili municije. Kako onda pristupate inventaru? Za razliku od konvencionalnih igara, gde igrači mogu da tegle sadržaj omanjeg kamiona sa sobom, ovde možete da nosite samo

ono što možete da ugurate u džepove svoje jakne, a inventaru pristupate tako što gledate dole i pretražujete pomenute džepove. Istina, nakon prvog pogleda na sve te pretince i dodatne džepove postaje jasno da nije u pitanju obična, već jakna prilično paranoičnog čoveka. Slično tome, umesto mini mape ogromnog Central Park-a (gde se odvija veći deo igre), koristite mobilni telefon sa GPS-om. Kako akcija i neprijatelji ne pauziraju dok vi pretražujete svoj žaket, morate ili dobro da znate šta gde držite ili da budete na sigurnom kada počnete da kopate po džepovima. Igra favorizuje trenutno kombinovanje predmeta, pa ako u jakni imate flašu žestokog pića i parče krpe možete da napravite Molotovljev koktel, a ako za flašu selotejpom zalepíte kutiju metaka imate priručnu fragmentacionu granatu. Kako i pored nadrealnog broja džepova ne možete sve živo da nosite sa sobom, igra će polagati dosta na kreativno korišćenje neposredne okoline, odnosno, ako nešto nije preglomazno ili nije zavareno za drugi nepomični objekat, moći ćete da ga pomerate i upotrebite. Tako, recimo, ako nemate rezervne baterije za lampu kada ista otkaže, možete da odlomite nogu obližnjeg stola ili stolice, omotate jedan kraj starom krpom i napravite priručnu baklju. Takođe, kako igru pravi tim koji stoji iza Test Drive Unlimited-a, imaćete potpun pristup automobilima sa realnom fizikom i modelom oštećenja, što će pogotovo doći do izražaja ako odlučite da upotrebite

automobil kao zapaljeni projektil. Kad smo već kod TDU-a, novi AitD koristi unapređenu verziju Twilight endžina iz poznate vožnje.

Dodatni stepen realnosti u upotrebi objekata oko sebe je u mehanici načina na koji ih koristite. Igrač direktno upravlja kretanjem svake ruke, tako da ista mehanika omogućava precizno usmeravanje baterijske lampe, pipkavo spajanje žica kada objigate neki sigurnosni mehanizam ili pak mahnito vitlanje metalnom cevi kada želite da odalamite neko čudovište koje ne zna šta su to granice ličnog prostora. Interesantno, igra vas ne čini superčovekom kao većina naslova, već ako udarite potpuno nepomičan predmet, silina udarca će vam izbiti priručnu toljagu iz ruku. Alone in the Dark će ipak da ispoštuje jedan trend – igra će imati epizodni karakter. Odnosno, igra prati vaš napredak kroz poglavlja, i svaki put kada započinjete novu tematsku celinu dobićete rezime najbitnijih proteklih događaja putem animirane sekvence, nešto slično segmentima "gledali ste u prošlim epizodama", pre nekih TV serija. Takođe, ovi rezimei će se aktivirati i svaki put kada ulazite u igru, pa ako, recimo, niste imali vremena da igrate nekoliko dana, kada sednete da nastavite priču dobićete mali siže proteklih događaja da vas podseti gde se tačno nalazite.

Akcija, avantura, atmosfera kao u ranijim delovima serijala, inovativna mehanika i neverovatna interakcija sa okolinom. Alone in the Dark obećava zaista mnogo, a za manje od dva meseca moći ćemo da vidimo i šta stoji iza ovih obećanja. Do proleća – čuvajte se mraka (i Uwe Boll-ovih filmova).



Spicy Horse/GameTap

Kad izlazi: Jul 2008.

Adresa: www.gametap.com/grimm

American McGee's Grimm





Nakon Alice koja je proslavila njegovo ime među igračima koji nisu znali za njegovo sudelovanje na izradi legendarnih igara poput Doom-a i Quake-a, Scrapland-a, Bad Day L.A.-a i otkazanog Oz-a, American McGee se vraća bajkama kao inspiraciji za dizajn svojih igara.

autor: Dragan Kosovac

Sam naslov igre American McGee's Grimm ima dvostruko značenje. Sa jedne strane odnosi se na bajke braće Grimm koje čine veliki deo svetova stvorenih za ovu igru, a tu je i englesko značenje reči grim (strašan, opasan). Naime, American McGee je postao sinonim za "mračno izvitoperene" bajke, no istina je da su izvorni oblici mnogih bajki, pogotovo onih iz zbirke braće Grim, sasvim dovoljno okrutne i tmurne same po sebi. Zato je osnovna mehanika ove igre dodavanje i oduzimanje ove tame samim bajkama. Igrači će moći da otklone iz desetina bajki sve što je iole strašno, ali imaju i opciju da kreiraju najmračniju noćnu moru.

Grimm se već preko godinu i po razvija u McGee-jevoj novoj kompaniji Spicy Horse u Šangaju. Po rečima slavnog autora, dinamika nastanka ove igre najviše podseća na Alice, a pomaže i što je R.J. Berg ponovo uključen u projekat kao glavni scenarista. Mada, American napominje da se samo izvođenje veoma razlikuje, iako su obe igre okarakterisane kao "akcione avanture". Nakon dizajna i uvrnutih ideja, najinteresantnija stvar

u vezi sa ovom igrom je ipak njena distribucija i epizodni karakter. Igra će se skidati preko GameTap online servisa i to tokom dvadeset četiri nedelje. Naime, prva epizoda igre pojaviće se sredinom jula ove godine, a zatim, slično epizodama TV serije, igrači će moći da svakih sedam dana skinu novu epizodu, novi bajkoviti svet sa novim likovima. Takođe, mehanika igre će se menjati od epizode do epizode. McGee objašnjava kako će svaka epizoda biti samostalno igračko iskustvo od oko trideset minuta, i da dok jedna epizoda može da liči na hack'n'slash, druga će, recimo, imati više platformski, treća avanturistički karakter itd. Mehanika koja će biti zajednička većini epizoda je "bojenje okoline u tamu". Tu je i mogućnost korišćenja reči kao oružja – likovi koje vodite nailaziće na reči koje opisuju razne stvari, a kada se pokaže potreba moći ćete da izvadite reč kao, na primer, "opeći" iz svog inventara, i da zapalite protivnika ili prepreku.

Osnovna ideja iza celog serijala je napraviti igrački ekvivalent South Park-u – nešto što nije tehnički komplikovano, već pleni svojom idejom i izvođenjem. Ovaj koncept

"ideja i dizajn iznad realističnosti" je nešto za šta se McGee zdušno zalaže i nada se da će popularnost platformi koje promovisu ovakve igre, kao što je Wii, zaustaviti trend "holivudizacije" igara – pravljenje ultraskupih igara sa nasviranom grafikom i simplističkim gameplay-om. Takođe, jedan od aduta South Park-a je što nakon par odgledanih epizoda kapirate osnovne koncepte pa bez problema razumete kada neko priča o epizodama koje niste gledali. Ideja iza Grimm-a je pokušaj da se stvori igrački sadržaj ovakvog tipa. Svaka epizoda će biti potpuno samostalna i neće biti neophodno da ih sve igrate redom kojim izlaze da biste ih razumeli i zabavili se uz njih. Što se tiče samih predložaka, tu je, kao što rekossmo, gotovo kompletan opus braće Grimm – od Crvenkape i Snežane i sedam patuljaka, preko Rapuncel i Ramplstilsčina do Uspavane lepote i Pepeljuge. Tu su takođe i bajke drugih autora kao Pinokio, Džek i čarobni pasulj ili Tri praseta. U igru nisu ušle samo ove široko popularne priče, već i nekolicina manje poznatih koje se odlično uklapaju u celu temu Grimm-a - mračna protiv vesele verzije bajke.

Fascinantno, ali Grimm je jedna od retkih igara koja se trenutno razvija ISKLJUČIVO za PC. Istina, ako naiđe na očekivano dobar prijem, neće biti problema da se naprave verzije koje će moći da download-uju i vlasnici Xbox-a i Playstation-a, i da onda uživaju u bajkama postavljenim naglavce.

PREVIEW



Wizarbox/Anaconda
Platforma: PC
Izlazi: mart 2008.

So Blonde



Svako od nas ima neku slabost. Kada to kažemo, ne mislimo na novac i slične krupne stvari bez kojih se ne može – pričamo o nekim, uslovno rečeno, "sitnicama" koje odlikuju svakog od nas. Ako su vaš "porok" plavokose devojke, najnovije ostvarenje Wizarbox-a jednostavno mora da vas zainteresuje.

autor: Vladimir Dolapčev

Pošto je ipak reč o kompjuterskoj igri nemojte da raspljujete maštu – So Blonde nije ništa više od klasične point and click avanture. Naša glavna junakinja je Sunny (Suncica!) Blonde, tipična razmažena tinejdžerka iz bogate porodice koja bezbrižno provodi svoje dane sve dok se njeno preokookeansko krstarenje ne pretvori u brodolom, i ona završi na nepoznatom ostrvu. Najveće iznenađenje je ipak tek čeka, jer je na neobjašnjiv način prošla kroz vremenski proces koji ju je vratio nekoliko vekova unazad, i to pravo u uporište karipskih gusara. Stoga, pre odlaska s ostrva morate pronaći odgovore na druga pitanja koja će vam pomoći da se vratite u sadašnjicu.

Iako svojom tematikom neizbežno podseća na Lost (koji će glavna junakinja uredno pomenuti uz mnoge druge elemente pop kulture), So Blonde je rađena u duhu klasičnih predstavnika žanra kao što je Monkey Island, što u sebi uključuje visoku dozu humora. Kvalitet scenarija u ovom ostvarenju ne bi trebalo da dođe u pitanje, a garancija da će on biti zanimljiv i pun interesantnih obrta je Steve Ince, poznat po svom radu na Broken Sword serijalu.

Tradicionalno izvođenje nameće zaključak da ćete vreme uglavnom provesti u istraživanju, rešavanju logičkih problema i

u dijalozima sa brojnim žiteljima, od kojih ćete neke imati prilike da kontrolišete u raznim fazama avanture. Dobra prilika za osveženje su svakako brojne mini igre, nalik na ostvarenja koja smo igrali (dobro, bar neki od nas) na starijim generacijama konzola. Recimo, Blonde Blonde Revolution od glavne junakinje zahteva da na bubnjevima odsvira traženu melodiju, tako što ćete u pravom trenutku pritiskati kursorke tastere, što neodoljivo podseća na Dance Dance Revolution ili Guitar Hero.

Njihovo uspešno kompletiranje biće uslov daljeg napretka, ali ako akcione elemente doživljavate kao jeres (što znači da ste verovatno mnogo matori), treba reći da je dostupna „instant win“ komanda koja će vas rešiti svih muka. Ipak, ono što će svi bezrezervno pozdraviti jeste nelinearnost. Autori, naime, obećavaju da će vaše akcije direktno uslovljavati epilog, tako da je moguće da se avantura okonča na nekoliko različitih načina. Ako pritom grananje priče bude prisutno i u ranijim fazama, dobićemo atipičnog predstavnika žanra koji će imati tzv. „replay value“, odnosno motivisati vas da ga pređete još koji put. Sve ovo dobija na težini kada se zna da je ovo francuskom razvojnom timu debi u žanru.

Iako su još pre 10-ak godina i avanture počele masovno da prelaze u 3D

okruženje, pa čak i da odbacuju miša kao obavezni kontroler, zadovoljstvo nam je da kažemo da je ovo ostvarenje pošlo drugim putem. Zahvaljujući prelepo nacrtanim lokacijama (biće ih oko 45) i brojnim animiranim elementima, te likovima koji su rađeni upotrebom cell shading tehnologije, igra podseća na visokobudžetni crtani film i svakako predstavlja praznik za oči. Problem je, nažalost, prilično čudna odluka autora da maksimalna (i jedina) rezolucija bude 1024x768 tačaka, što neće izgledati naročito lepo na monitorima većim od 19 inča, pogotovo ako su u pitanju widescreen modeli. Shvatamo da 2D tehnologija može da predstavlja ograničenje, ali u vreme kada se za PlayStation 3 i Xbox 360 objavljuje Super Street Fighter II Turbo HD Remix koji, iako rađen isključivo sprajtovima, podržava punu 1080p rezoluciju (dakle, 1920x1080), mislimo da više ne sme da bude opravdanja, naročito kada je reč o ostvarenju koje svim ostalim elementima odaje utisak visokobudžetnog naslova. No, ocenu za vizuelni doživljaj ostavljamo za opis.

Ukoliko nam ponudi dobru priču začinjenu kvalitetnim izvođenjem, So Blonde može da postane jedna od retkih igara ovog žanra koja će steći širu publiku. Mi svakako navijamo da se to desi.

Eutechnyx/ System 3
Platforma: PlayStation 3
Izlazi: 11. april 2008.

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli





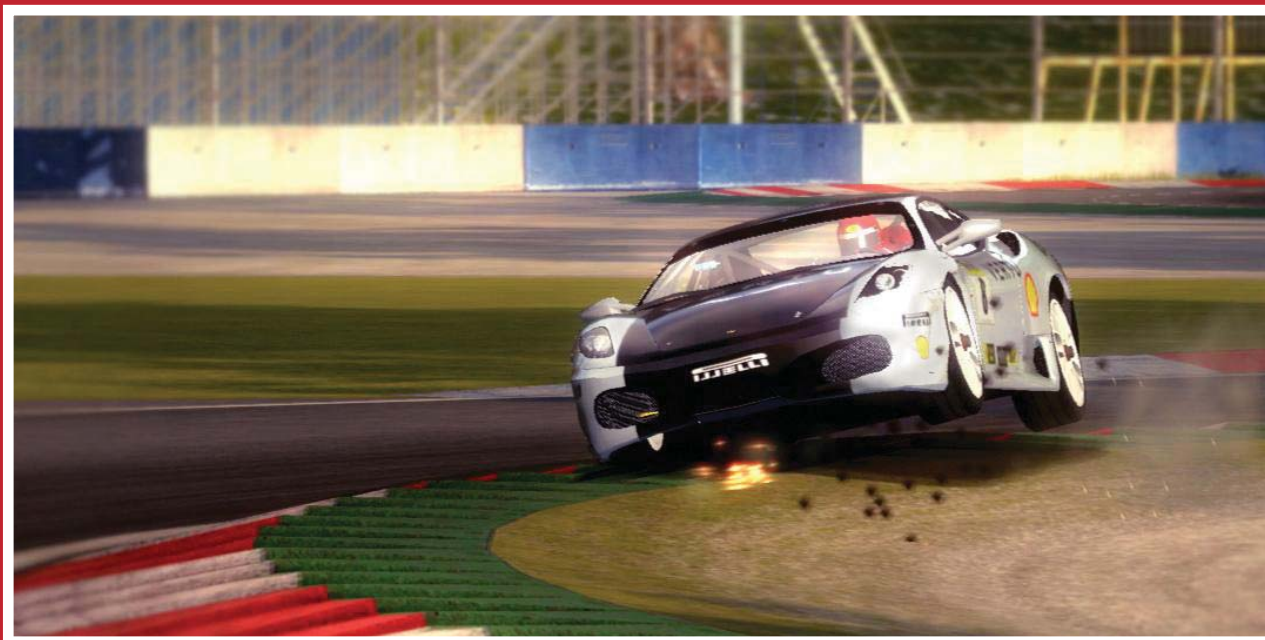
Iako nije ni najstariji, ni najbrži, ni najmasovniji, njujorški maraton već odavno važi za najslavniji na svetu. Mada je ova informacija poznata samo užem krugu ljudi koji prati atletiku, činjenica je da ovaj sportski događaj koji se jednom godišnje održava u Velikoj Jabuci, najlakše može da se upotrebi kao analogija sa onim što danas u svetu auto industrije predstavlja Ferrari. Mada njegova konkurencija odavno nudi brže i ekstravagantnije modele koji se proizvode u izuzetno malim serijama, nijedan od njih nema u sebi toliko element prestiža kao automobili koji dolaze iz ove italijanske kompanije.

autor: Vladimir Dolapčev

Iako je Ferrari i do sada bio često zastupljen u igrama, ovde je cela ideja podignuta na viši nivo, samim tim što je obećano da će se u njoj naći svaki model sa varijacijama koje su se pojavile do sada! Ideja je da mnogi od modela budu dostupni od starta, dok će se ostali preuzimati putem PlayStation Store servisa. Kao osnovna inspiracija poslužio je nekadašnji Segin arkadni hit F-355

Challenge, koji je do detalja simulirao tada aktuelni model Ferrarija koji ste mogli da provozate na nekoliko poznatih trkališta poput Monza-e ili Suzuka-e. Ipak, Ferrari Challenge je zamišljen dosta drugačije. Pre svega, osnovna ideja vodilja jeste da se pronađe savršen balans između simulacije i arkade, zbog čega je na projektu angažovan i nećak Ertona Sene, Bruno Sena, kog ćemo možda već naredne

godine gledati u karavanu Formule 1. Ono na šta je System 3 posebno ponosan jeste što je od fabrike dobio dozvolu za prikazivanje realističnih sudara i oštećenja na vozilima (doduše, bez uticaja na performanse), s tim što će vas ovakve egzibicije koštati izuzetno mnogo, u smislu kredita koje dobijate na kraju trke. Među ponuđenim stazama, sve do jedne biće prenesene iz stvarnosti, poput Monza-e,





<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art



Nurburgring-a, Silverstone-a ili Monaco-a.

Bez ikakvog preterivanja, Ferrari Challenge u ovoj fazi razvoja već izgleda sjajno, a za to postoji mnoštvo razloga. Automobilima je posvećena zaista neverovatna pažnja, tako da je svaki od njih kreiran do poslednjeg detalja, uključujući tu i potpuno animiranu unutrašnjost koju ćete slobodno moći da posmatrate. Izraženo kroz brojke, svaki od njih sastavljen je od 300,000 poligona!

Međutim, za kompletan vizuelni užitek neophodno je i da staze na kojima ćete voziti budu detaljne koliko god je to moguće. Zbog toga je deo tima napravio bukvalno nekoliko miliona (!) fotografija pravih lokacija koje se zatim prenose u igru, što je sjajan način da se izbegnu kritike koje sada stižu na račun Gran

Turismo-a, upravo zbog nedovoljne posvećenosti modelovanju okolnih detalja. Zahvaljujući promenljivim vremenskim uslovima moći ćete da vidite zaista impresivno dočaranu kišu, i kao posledicu, vrlo realistične odsjaje na asfaltu.

Ovoliko insistiranje na detaljima ipak ima svoju cenu, pa će se na stazi naći maksimalno dva različita modela iz ponude fabrike, koje ćete ipak moći da razlikujete zahvaljujući ogromnim mogućnostima za doterivanje njihovog izgleda. Ako niste mišljenja da je sve osim crvene boje nedostojno ove marke, moći ćete da je promenite, ali i da svog četvorotočkaša izlepite amblemima sponzora. O opcijama za eventualni tjuning do sada nije bilo reči.

Online komponenti posvećena je puna

pažnja, samim tim što se najavljuje podrška za do 16 igrača preko PlayStation Network-a. Ako više volite singleplayer, u njemu vas takođe čekaju trke sa 15 kompjuterski kontrolisanih protivnika za koje autori tvrde da će imati zavidan nivo inteligencije, tj. da neće koristiti catch-up logic ili voziti u jednoj kompaktnoj grupi, ali i da će praviti greške poput preranog ili prekasnog kočenja, dajući vam tako šansu da ih dostignete.

Kako se to sada čini, Ferrari Challenge će biti izuzetno interesantan publici koja voli Ferarijeve automobile i koja, pre svega, traži zabavu, pa tek onda realan upravljački sistem. Nadajmo se samo i da će njegov kvalitet biti na nivou marke koju promovise.



Sega/Secret Level
Datum izlaska: Maj 2008.

Iron Man



Svedoci smo opšte pomame za superherojima na filmskom platnu, u čemu svakako prednjače likovi iz Marvelovog sveta. U poslednjih nekoliko godina većina akcionih blokbastera imala je baš ovu tematiku, što ide u prilog, kako ogromnoj populaciji obožavalaca tako i dubokom džepu Stena Lija. Nakon Spajdermena, X-mena, Hulka, Fantastične četvorke i drugih, svoju priliku da se oproba u neanimiranom svetu dobio je jedan od centralnih likova Marvelovog univerzuma, Ajron men. I kako to obično biva, uz dobar blokbuster obavezno ide i igra sa pratećom tematikom, koja nije izostala ni u slučaju Ajron mena.

autor: Uroš Miletić

Iako se trudimo da svakoj frazi nađemo adekvatan prevod, bilo bi svetogrđe nazvati Ajron mena Gvozdenim čovekom. Stoga ćemo se držati starog dobrog engleskog naziva. Za one koji nisu upoznati sa ličnošću i alter egom Tonija Starka, sledi kraće upoznavanje. Reč je o egoističnom plejboju i proizvođaču oružja koji se menja iz korena nakon zarobljavanja od strane pobunjeničke grupe. I pored toga što je prinuđen da razvije oružje za svoje tamničare, u tajnosti radi na oklopu koji bi trebalo da ga pretvori u hodajuću mašinu za uništavanje. Nakon oslobođanja i povratka odlučuje da svoje znanje iskoristi u dobre svrhe, dalje razvijajući svoj oklop i pomažući potlačenima.

Igre koje su rađene specijalno za potrebe filmske industrije su generalno sumnjivog kvaliteta, a tako će verovatno i biti kada je u pitanju Ajron men. Alfa verzija igre prikazana je na prošlogodišnjem E3, i osim činjenice da je grafički bila vrhunski odrađena, nije se izdvajala u moru novijih akcionih naslova. Priča prati događaje u filmu, počev od pravljenja prototipa oklopa do finalnog sukoba sa Ajron mongerom.

A oklop je priča za sebe. Omogućava Toniju Starku da leti, daje mu nadljudsku snagu a opremljen je i energetske topovima na dlanovima i grudima. Bez obzira na činjenicu da je Ajron men prava vojska sastavljena od jednog čoveka, nikako ne smete potceniti protivnika, koji će gotovo uvek imati brojčanu nadmoć. Borba će se odvijati na dva fronta, kopnenom i vazдушnom. Ceo sistem je zamišljen tako da nećete imati ni trenutka odmora: ukoliko se odlučite za kopnenu varijantu, naglo će se povećati broj tenkova i ratnih vozila, dok vas na nebu očekuje povećana koncentracija borbenih aviona i raketa zemlja-vazduh. Sa protivnicima se možete obračunati na više načina, bilo vatrom iz vaših topova, bilo golim rukama, ili pak okretanjem sopstvenog

oružja protiv njih samih (npr. tuđu raketu ćete moći da ukrotite i lansirate ka drugom protivniku).

Misije su organizovane tako da ćete non stop leteti tamo-vamo, ispunjavajući veće ili manje zadatke. Za brže kretanje po mapi koristice hiper brzinu, koja vam doduše smanjuje manevarske i borbene sposobnosti, ali je idealna za prolazak kroz već posećene teritorije. Mape su zaista ogromne, a i sama činjenica da možete da se krećete i kopnom i kroz vazduh dozvolice vam da uživate u visokom stepenu slobode.

Drugi maj je datum koji bi trebalo da iščekujete sa nestrpljenjem ukoliko ste fanovi ovog metalnog heroja. Kako je to u poslednje vreme i navika, Ajron men se paralelno razvija za sve moguće platforme, tako da bi, osim PC-ja, Xbox-a 360, PS3-ke, isti trebalo da se nađe i na vašem Wii-ju, Nintendo DS-u i PS2-ci.





COMMAND & CONQUER KANE'S WRATH

EXPANSION PACK

16+

www.pegi.info

www.commandandconquer.ea.com

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Command & Conquer are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



POWERED BY
gamespy

Audiosurf

Brilijantna igra koja na sjajan način spaja zvuk, grafiku i zaraznu igrivost. Provozajte se čudnom letelicom kroz vaše omiljene pesme i pritom uživajte u igri koja će dobro istestirati i vaše reflekse i brzinu kojom vam radi mozak.



FIFA Street 3

Još jedan relativno uspešan pokušaj EA-a da na konzolama nove generacije prikaže ulični fudbal i popularnu Yoga Bonito filozofiju. Sa jedne strane stoji sjajna grafika, odlični potezi, zanimljiva igra za više igrača, a sa druge mali broj opcija i površnost u igri protiv konzole.



- 42 Assassin's Creed
- 44 Hard to be a God
- 46 AudioSurf
- 48 Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm
- 50 The Experiment
- 52 Frontlines: Fuel of War
- 56 Lost: Via Domus
- 60 Devil May Cry 4
- 64 Gran Turismo 5 Prologue
- 68 FIFA Street 3
- 72 Sonic and the Secret Rings
- 74 God of War: Chains of Olympus
- 76 Army of Two

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

22

Ubisoft Montreal/Ubisoft

Assassin's Creed

Evo nas, nekoliko dana uoči izlaska PC verzije i skoro šest meseci nakon debija Assassin's Creed-a na konzolama, spremnih da sumiramo utiske uz određenu istorijsku distancu. AC je jedna od najviše hype-ovanih igara u poslednje vreme, a kako i da ne bude: meša nekoliko različitih žanrova, dolazi iz ruku ljudi koji su nam dali novu verziju igre Prince of Persia, ima potencijalno zanimljivu priču, sjajnu grafiku, vrhunske animacije, zanimljiv sistem kontrole glavnog lika, otvoren svet (ili bar otvoren svet u GTA stilu)... No, da li je sve zaista tako ili je hype oko ovog naslova ipak samo hype? Istina je, kao što to ponekad biva, negde između...

autor: Luka Zlatić

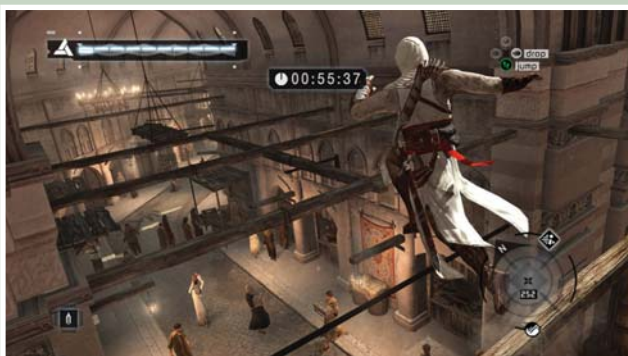
Krenimo od samog početka. Prva stvar koju ova igra uspeva da zezne je nešto što bi bilo sjajan preokret u priči, a što se dešava u prvih 5 sekundi, potpuno uništavajući jednu potencijalno sjajnu iluziju na samom početku igre. Ipak, ukoliko do sada niste saznali u čemu je trik, mi vam nećemo upropastiti tih nekoliko sekundi neizvesnosti, već ćemo se okrenuti samoj srži igre. U ulozi ste Altaira, pripadnika reda Hašašina, koji je izrazito brz, sposoban, inteligentan i vešt, ali ne poštuje svoje starešine i isuviše je arogantan. Nakon jedne neuspešne misije, Altair dobija priliku da povrati svoju čast eliminišući devet vrlo važnih ličnosti iz doba Trećeg krstaškog rata, a one se nalaze u Akri, Damasku i Jerusalimu. Mora se reći da je priča do kraja prilično zanimljiva i dobro isplanirana, ali da čudan

način naracije i često preskakanje scena od jedne do druge akcije, kod nekih misija malo ubija ritam i ne dozvoljava igraču da se do kraja identifikuje sa glavnim likom.

Najsajnija zvezda u AC sazvežđu je svakako grafika, odnosno vrhunske korišćenje boja, senki, osvetljenja i drugih post-processing efekata koji, uz skoro briljantnu animaciju, čine da ova igra izgleda neverovatno dobro. Kada se to ukombinuje sa odlično osmišljenim scenama i potezima koje likovi izvode, jasno je da ćete ponekad ostati bez daha uživajući samo u vizuelnom delu ove igre. PC verzija izgleda još bolje od konzolnih, zbog viših rezolucija. Zanimljivo je da igra i na XP-u i na Vista-i radi podjednako dobro u nativnom DirectX modu, ali da je DX9 na Vista-i prilično spor. Ni zvuk nije

loš, odlično je ukomponovan u radnju i dovoljno je verodostojan. Mala zamerka ide nekim glumcima (možda najviše samom Altairu) kojima se dešava da zvuče neubedljivo ili da im naglasak ispadne pomalo komičan.

Ako se zaljubite u ovu igru zbog sjajne grafike i animacija, postoji prilična šansa da se, kada zagrebet malo ispod površine, pomalo razočarate. Četiri stvari koje bi trebalo da su ključne su komandni sistem, borbe, skrivanje i kretanje. Za sva četiri važi isto – toplo-hladno. Altaikom se upravlja analognim stikom na gamepad-u, a četiri dugmeta mu kontrolišu glavu, noge ili ruke. Jedan trigger se koristi kao "shift", što znači da je moguće izvesti dve akcije svakim delom tela u svakom trenutku. Problemi nastaju kada, recimo,



Platforma: PC, Xbox 360, PS3**Za:** Sjajno dizajniran svet. Vrhunska prezentacija. Mnogo stvari koje je moguće uraditi. Interesantne kontrole.**Protiv:** Sitnice koje jako smetaju. Kada prođe početno oduševljenje, igra ume da postane jako dosadna i suviše jednostavna.**Minimalna konfiguracija:** Pentium 4 na 2.6GHz, 1GB RAM-a (2 na Vista-i) i grafička kartica sa 3.0 shader-ima**Test konfiguracija:** Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i GeForce 8800Ultra su dovoljni za glatku igru u rezoluciji 1680x1050 sa maksimalnim podešavanjima.**Kontakt:** <http://assassinscreed.uk.ubi.com> | www.compland.co.yu**Cena:** 2499 din. (PC) / 5999 din. (konzole)

prilazite čoveku sa desne strane i pokušavate da ga odgurnete levom rukom pošto igra pogrešno proceni mesto na kom se glavni lik nalazi, ili kada se, usred trčanja po gredama, Altairu omakne pogrešan korak bez vaše želje, pa morate da ponovite čitav taj deo. Takođe, problem kod kretanja je i to što, iako je u prvih sat-dva jako zanimljivo trčati po krovovima, skakati i, uopšte, baviti se slobodnim trčanjem, ne postoje neki izrazito kreativni potezi i sve se svodi na pravovremeno pritiskanje dugmeta i lagano pritiskanje stika u pravu stranu. To, nažalost, prebrzo postaje neizazovno, a samo posmatranje Altairovog trka, posle nekoliko sati i nije nešto što je vrh zanimljivosti. Borbe se izvode po istom principu i, iako u početku izgledaju komplikovano, sve se svodi na vrlo jednostavan sistem kontriranja protivniku. Kada usavršite svoje poznavanje hašašinskih boričkih veština, nijedan protivnik vam neće predstavljati problem. Što je najgore, čak i ako se nađete okruženi velikom grupom onih koji vam žele zlo, napadače vas maksimalno dva ili tri neprijatelja odjednom. Može se desiti da vam borbe postanu toliko lake, da će biti jednostavnije pobiti sve koji smetaju Altairu, nego da mudro i tiho izvršite eliminaciju glavne mete. Na to će vas možda naterati i potpuno nerealan sistem skrivanja, koji više ostavlja utisak da su svi protivnici blago retardirani, nego da je Altair vrhunski ubica. Možete se, recimo, popeti na vrh merdevina i vitlati mačem dok čitava četa templara ne završi na onom svetu, pošto im nije palo na pamet ništa drugo do da se jedan po jedan penju uz pomenute merdevine. Ili da vaš progonitelj ne proveri plast sena koji je jedino logično mesto na koje je Altair mogao da se sakrije tokom bega.

Još jedan veliki minus je repetitivnost misija. Svih devet ubistava vrši se na isti način, Altair saznaje koga treba da ubije, dolazi do informacija kroz jednu od devet (pet na konzolama, četiri su nove u PC verziji) neverovatno jednostavnih i lakih mini igara, šunja se do žrtve, eliminiše je i onda beži u plast sena (ili slično mesto za skrivanje). Sve je to jako zanimljivo četiri ili pet puta, ali devet već nije, i očigledno je da je Assassin's Creed-u falilo (pored ranije navedenih mana) još malo raznovrsnosti da bi postala legendarna igra. Pošto je u pitanju prvi čin planirane trilogije, ostaje nada da će se za drugi deo ispraviti manjkavosti, ispeglati upravljački sistem i da će se dobiti mnogo zanimljivija igra, jer ovo je, ipak, prva verzija nečega što je prilično revolucionarno.



Burut CT/Akella & Nobilis

Hard to be a God

Prijatna iznenađenja su upravo ono što u ovom periodu treba svetu PC igara. U poslednje vreme pojavljuje se sve manje i manje zaista kvalitetnih naslova, a često treba čekati i nekoliko meseci da bi se uopšte pojavila igra vredna igranja. I tako, dok mačke nema, miševi kolo vode. A ponekad, samo ponekad, pojavi se miš koji bi nadigrao i kakvog lava...

autor: Luka Zlatić

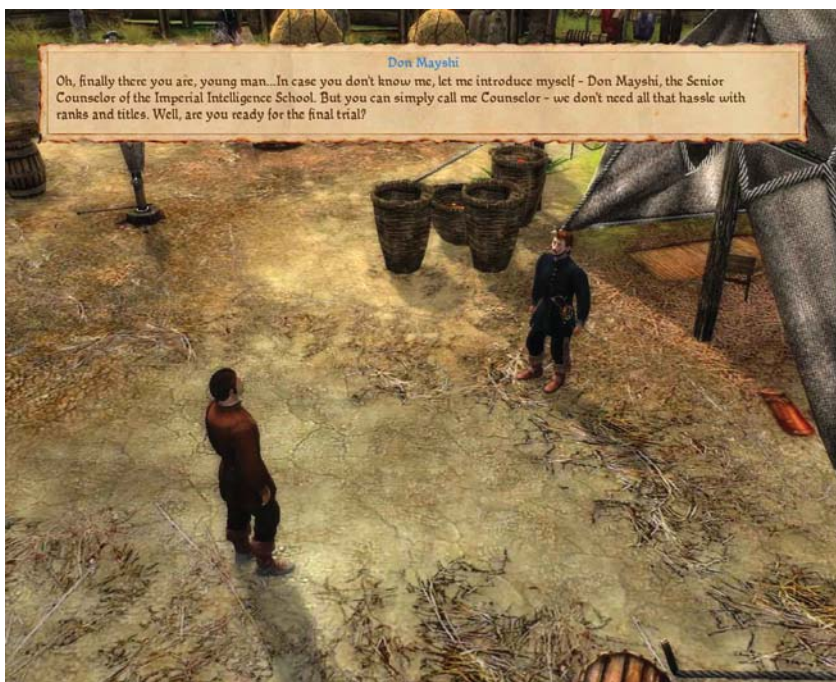
Hard to be a God je upravo jedan takav slučaj. Iza ovog, malo rogovatnog naziva krije se najnoviji ruski RPG, koji dolazi sa svim manama i prednostima specifičnim za istočnoevropsku produkciju. U mnogim elementima ova igra neodoljivo podseća na prošlogodišnji hit The Witcher, i to treba posebno istaći. Poput Witcher-a, Hard to be a God je rađen po uzoru na knjigu, samo što umesto Sapkovskog, ovde imamo braću Strugacki i knjigu "Teško je biti Bog", koju je, zamislite, čak moguće pronaći prevedenu i na srpsko-hrvatski jezik (inače, dela Arkadija i Borisa Strugackog su već predstavljana u obliku kompjuterskih igara – po njihovoj kulturnoj priči "Piknik kraj puta" napravljen je S.T.A.L.K.E.R.).

Ironično, jedan od najvećih propusta ovog naslova je verovatno jedan od najvećih uspeha The Witcher-a. Koncept glavnog junaka, koji je u slučaju The Witcher-a otelotvoren u Geraltu, nikako ne funkcioniše sa bezimenim junakom Hard to be a God-a. On nema Geraltovu harizmu i nikako nećete moći da se identifikujete sa njim – velika mana za igru koja puno polaže na scenario. U tom smislu je potpuno nejasno zbog čega razvojni tim nije uveo opciju kreiranja lika, jer će

ovako njegov generički izgled i ponašanje sigurno mnogima smetati.

Kada smo već kod scenarija, on je zaista sjajan. Literarno delo braće Strugacki je

pomno proučeno i prekopirano na ekrane monitora, što je rezultiralo jedinstvenim igračkim svetom i okruženjem. Radnja igre odvija se u bliskoj budućnosti, na planeti na kojoj je civilizacija ostala na nivou



Hard to be a God

Za: Sjajna priča, dinamične akcione sekvence, autentična atmosfera

Protiv: Sitni bagovi, ograničenja u razvoju lika

Minimalna konfiguracija: P4 1.6GHz, 1GB RAM, 128MB VRAM, 2GB HDD

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB DDR2 RAM, GeForce 7600GT, sve na max.

Kontakt: www.hardtobeagod.com

Cena: 45 evra

SCENA 84

našeg srednjeg veka. Glavni protagonista jeste poreklom sa Zemlje ali toga nije svestan, pa će kroz igru, zajedno sa vama, polako otkrivati istinu o posetiocima sa druge planete, tehnološkoj i kulturološkoj nadmoći, kao i političkim intrigama koje vezuju obe civilizacije u nerazmršivo klupko.

Gameplay u mnogim elementima takođe podseća na The Witcher-a, mada ne dostiže njegovo grafičko i tehničko savršenstvo. Svog heroja posmatrate iz polu-ptičje perspektive (možda se sećate kako je ta perspektiva u The Witcher-u stavljena u drugi plan u ime mnogo modernijeg i atraktivnijeg pogleda iznad ramena). Sama borba je, opet, modifikovana kopija rešenja viđenog u The Witcher-u. Levim klikom napadate protivnike, desnim klikom udarate specijalnim udarcem. Međutim, obratite pažnju na staminu – svakim udarcem skala se polako smanjuje, a ako je spustite na nulu, vaš lik će klonuti, nekoliko sekundi ostati zadihan i otvoren za protivničke kontranapade. Rešenje se nalazi u odmerenim, proračunatim i pažljivo doziranim udarcima koji unose određenu taktičku komponentu u akciju, što je krajnje pohvalno.

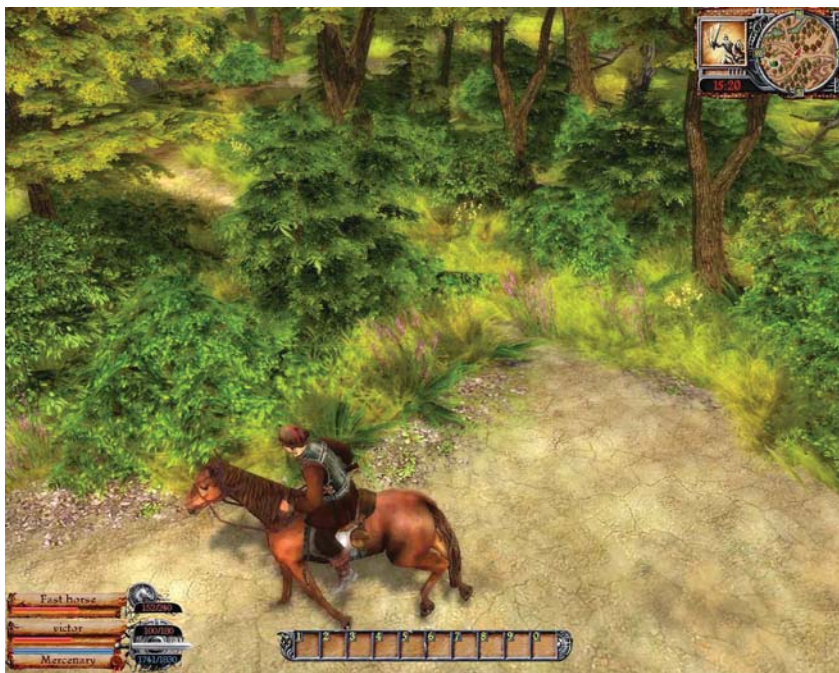
Skilovi su standardni za ovaj tip igara, a specijalne udarce dobijate na svakih nekoliko nivoa. Oni su apsolutno neophodni za obračunavanje sa težim protivnicima, pa ih treba pažljivo odabrati i mudro primenjivati. Kasnije u toku igre dobijate zemaljsko vatreno oružje, ali je njegova upotreba sekundarna usled strogo ograničenih količina municije. Takođe se treba navići na jahanje konja – bez njih ćete biti podložniji napadima, slabiji i sporiji, a ovo potonje je posebno bitno kada se uzme u obzir veličina sveta u kom se radnja odvija.

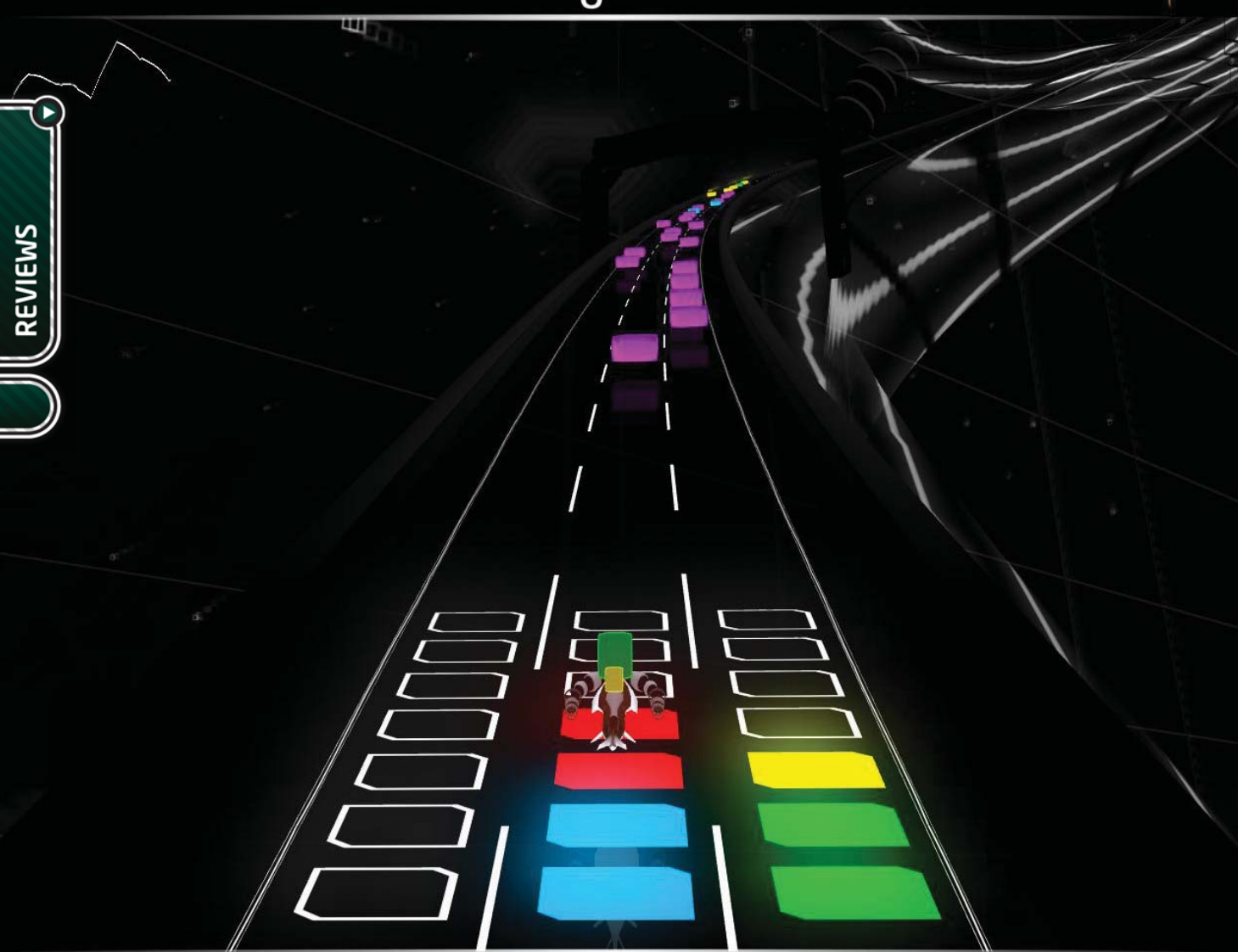
Igrački svet je zaista velik, a kvestova (kao glavnih tako i sporednih) ima napretek, pa se spremite da odvojite nekoliko desetina sati, ako želite da dogurate ovu igru do kraja. Dužina ove igre se nikako ne može posmatrati kao mana. Radnja je toliko zarazna da će mnogi sati proći pre nego što shvatite da su vam se oči osušile od gledanja u monitor.

Najveće mane tiču se određenih tehničkih karakteristika. Iako je igra dobro izbalansirana i optimizovana, krasi je određena neispeglanost i nedovršenost poput Lade, Volge, Moskviča i svakog drugog ruskog proizvoda pod kapom nebeskom. Ovo se najviše primećuje u evidentnom curenju memorije, pa će posle višesatnog igranja frame rate značajno

opasti, a igra postati podložna kojekakvim bagovima i izletanjima u Windows.

Doslovno praćenje velikih hitova u stopu je mač sa dve oštrice. Iako je iz takve politike razvojnog tima Hard to be a God izašao kao zaista kvalitetna, dobra i zanimljiva igra, nemoguće je izbeći konstantno poređenje sa The Witcher-om koji joj je sigurno i više od prostog uzora (saradnja između razvojnih timova je sigurno postojala, pošto se Hard to be a God radio relativno paralelno sa The Witcher-om). Značajnu prednost ipak ima The Witcher, što je šteta – da je bilo malo više inovativnosti i spremnosti za rizik, ko zna kako bi se ovo poređenje završilo.





Propellerheads: On Her Majesty's Secret Service

autor: Luka Zlatić

Dylan Fitterer

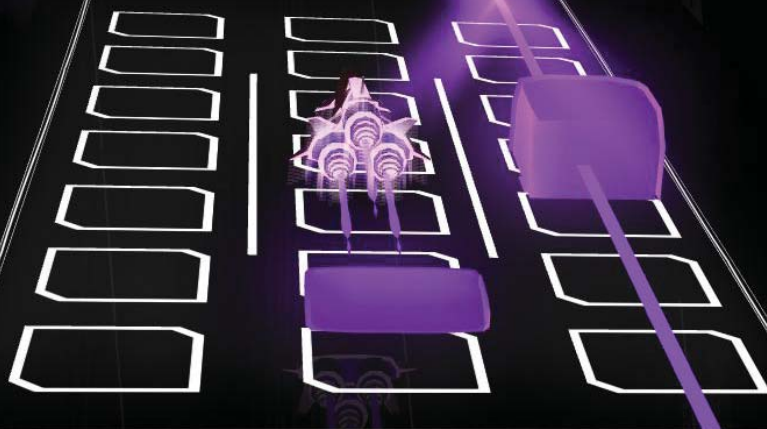
AudioSurf

Independent Games Festival (IGF) je mesto na koje svi ljudi umorni od visokobudžetnih hitova (koji su, iskreno, više okrenuti tome da zarade pare nego da donesu nešto novo u gaming) moraju da obrate pažnju. I ovogodišnji IGF doneo je nekoliko sjajnih, zaraznih i zabavnih malih igara, od kojih se u srcima mnogih igrača posebno izdvojio AudioSurf. Ova igra, teška nekih 400 megabajta i 10 dolara za aktivaciju preko Steam-a, je pravi dragulj iz uma (i programerskog umeća) Dylan Fitterer-a. Kako sam Dylan kaže, najveći uzor za kombinovanje zvuka i grafike i sam grafički dojam bila mu je legendarna igra Rez, međutim da bi se dobio AudioSurf bilo je potrebno dodati malo Tetris-a, malo Wipeout-a i dosta sopstvene kreativnosti.

Igrač se nalazi u ulozi vozača svemirskog broda koji putuje na određenoj stazi sastavljenoj od tri trake. Na stazi se nalaze raznobojni blokovi koje treba "pokupiti" tokom vožnje i složiti tako da se tri ili više blokova iste boje dodiruju. Nakon nekoliko sekundi spojeni blokovi nestaju i tako se sakupljaju poeni. Ono što je posebno zanimljivo kod ove igre je način na koji se prave staze i na koji se pojavljuju blokovi. Uz igru se ne dobijaju nikakve mape ili map editor, nego soundtrack za The Orange Box u MP3 formatu. Svaku pesmu sa soundtrack-a moguće je učitati u AudioSurf koji će onda po promenama ritma, brzini pesme i taktovima formirati stazu. Naravno, zabava tu ne prestaje, pošto niste limitirani samo na Still Alive iz Portal-a i ostatak soundtrack-a, već možete učitati bilo koji muzički CD ili MP3, WMA, Ogg, FLAC ili iTunes fajl. Da, dobro ste pročitali, bilo

AudioSurf

SCENA 90

Platforma: PC**Za:** Zarazno, ritmično, zabavno, melodično, brzo, psihodelično.**Protiv:** Možda i isuviše zarazno? Moguće je varati na high score listama.**Minimalna konfiguracija:** Pentium 4 na 1.6GHz, 512MB RAM-a i GeForce 2 ili jača grafička**Test konfiguracija:** Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i GeForce 8800Ultra teraju četiri AudioSurf-a u rezoluciji 1680x1050 sa maksimalnim podešavanjima.**Kontakt:** www.audio-surf.com**Cena:** 9.95 dolara preko Steam-a

Unknown Artist: Fade to black

koju pesmu do koje možete doći, možete pretvoriti i u stazu za ovu igru, što traje desetak sekundi kada je prvi put učitavate, a dosta kraće svaki sledeći.

Tu je i više modova podeljenih u tri nivoa težine koji su, i pored iste bazične premise, vrlo različiti i pružaju raznoliko igračko iskustvo. Tu je Mono mod u kom postoje samo dve boje blokova, sivi koje ne smete sakupljati i šareni koji donose poene. Vaš svemirski brod u tom slučaju ima i mogućnost da uništi pokupljene sive blokove (ali to odnosi poene), preskoči ih, ili sakupi blokove i na trakama na kojima se ne nalazi. Zatim Pointman koji ima dve dodatne prazne trake na kojima je moguće odmoriti se i isplanirati dalje akcije, kao i mogućnost da pokupi do četiri bloka koje kasnije može iskoristiti kada zatrebaju. Ili, recimo, Double Vision, gde se voze dva brodića, jedan mišem, a drugi na tastaturi. Double V je preporučljivo da

igraju dva igrača, mada je prilično zabavno i kontrolisati dva vozila odjednom. Tu su još i Pusher koji može da gura blokove u susedne trake u trenutku dodira, Eraser koji uništava sve pokupljene blokove jedne boje i Vegas koji slučajnim izborom uništava sve pokupljene blokove jedne boje. Na kraju svake staze dobijaju se i određeni bonusi za završetak Mono moda bez dodira sa sivim blokovima, završetak staze bez neiskorišćenih a pokupljenih blokova, najveći kombo itd.

Konačni rezultat (nakon što se registrujete) možete poslati na glavni AudioSurf server i uporediti sa rezultatima ostalih igrača. I to na tri različite tabele, globalnoj (ako ste prvi tu, najbolji ste na svetu!), lokalnoj (svi igrači iz Srbije, recimo) i prijateljskoj (pošto je moguće dodati poznanike na friends listu. Ukoliko postavite rekord na jednoj pesmi, možete mirno da igrate druge, sve dok vam na

e-mail adresu ne stigne poruka da je neko vaš rekord oborio. Jedini problem kod rekorda je što se može desiti da imate remix pesme pod istim nazivom pa se rezultati izmešaju, ili da ljudi veštački produže pesmu i tako dođu do boljeg rezultata, ali je tu moderatorski tim da reaguje i obriše cheater-e.

Sve u svemu, AudioSurf na sjajan način kombinuje muziku i vizuelni doživljaj. Nudi beskonačan izbor staza iz kojih proizilazi i beskonačno kombinacija ritma i brzine. Dovoljno različitih modova za igru. I, na kraju, užasno je zarazan. Zapravo, igra je toliko zarazna da će vam se sigurno dešavati da ni ne primetite koliko ste vremena proveli u pokušaju da oborite rekord (10 pokušaja za pesmu od 6 minuta je sat vremena, pa vi vidite), a raznobojne blokove u tri trake ćete juriti i kada zatvorite oči. I bićete srećni zbog toga.

Iron Lore/Relic/THQ

Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm

Posle skoro četiri godine uživanja u WH40K igrama, evo i poslednjeg, četvrtog poglavlja priče. Fanovi serijala su Soulstorm jedva čekali, a sigurno su i svi ljubitelji strategija bili makar malo nestrpljivi. Zanimljivo, iako je Relic imao udela u Soulstorm-u (bili su zauzeti Company of Heroes ekspanzijom), većinu posla uradili su u Iron Lore-u (Titan Quest), čiji će ovo biti poslednji naslov, pošto se studio pre oko mesec dana zatvorio. Možda će nekoga malopre navedena činjenica razočarati, ali nema mnogo razloga za to (osim tradicionalne bagovitosti Iron Lore igara kada prvi put ugledaju svetlost dana), čak bi se reklo da Soulstorm u nekim stvarima odlično usavršava mehaniku same igre i uspeva da nadmaši prethodne ekspanzije.

autor: Luka Zlatić

Kao što smo već navikli, tu su nove rase - Sisters of Battle i Dark Eldar. To diže ukupan broj rasa na devet, što se možda može učiniti i prevelikim brojem, ali nije tako pošto je svaka rasa dovoljno jedinstvena, a igra je sasvim fino izbalansirana. Naravno, možda je teško postati majstor sa svakom od rasa, ali pronaći jednu ili dve koje odgovaraju po stilu igre je lako, i ta vrsta izbora zaista dolazi do izražaja kada su okršaji za više igrača u pitanju. Kada smo se već dotakli te teme, da spomenemo još jedan novitet - dostignuća (achievements). Kao što im ime kaže, kada igrač izvrši neki "zadatak", na primer pobedi u pet okršaja za redom ili dobije 25 zvaničnih mečeva jednom rasom, osvaja achievement. Dostignuća se mogu videti u profilu igrača, pa će veći broj uticati na ulazanje u partije sa drugim dobrim igračima, a o stečenom poštovanju u DoW krugovima da ne govorimo.

No, vratimo se na nove rase. Rasa Dark Eldar je ekvivalent onoga što u klasičnoj fantaziji zovemo Dark Elf. U WH40K univerzumu su odavno otepljena frakcija Eldar-a, sadistički su nastrojeni i važe za ozloglašene pirate. Da bi mogli da bacaju magije na protivnike koriste duše poraženih protivnika, koje je potrebno sakupljati tokom igre. Magije su i ključ

dobre igre sa Dark Eldar-ima, pošto se oslanjaju na brzinu, i "udri i beži" taktike. Iako su slabi, kada se nađu oči u oči sa moćnom vojnom silom, a nemaju resursa za specijalne sposobnosti, pametnom i aktivnom igrom u početku mogu dovoljno da spreče razvoj protivnika kako bi i u završnici bili konkurentni. Igrači koji dobro "mikruju" će se osećati kao kod kuće sa Dark Eldar-ima. Sestre su religiozni vojni red sastavljen isključivo od ženskih boraca i u savezu su sa Imperijalnom Inkvizicijom i lovcima na veštice. Njihov cilj je potpuno istrebljivanje nelegalnih korisnika mentalnih moći i magije. U pobedu ih vodi vera (faith, funkcioniše na isti način kao sakupljanje duša kod Dark Eldar-a). Što se taktike tiče, poenta je u kombinovanju pešadijskih jedinica koje kroz zajedništvo stiču dodatne sposobnosti, jači napad ili mogućnost da se međusobno leče. Samim tim, moguće je samo pešadijom boriti se protiv motorizovanih protivnika i lakše uništavati protivničke građevine. Suprotno od Dark Eldar-a, Sestre su relativno slabe u početku, ali ako uspeju da se razviju, postaju skoro nezaustavljiva sila. Novitet su i leteće jedinice. Osim novih rasa, dobija ih i prethodnih sedam, što je prilično lepa cifra za jednu ekspanziju, ali ne možemo se otrgnuti utisku da su ove jedinice mogle da budu bolje uklopljene u igru. Odnosno,

ostaje utisak da bi Soulstorm funkcionisao kako treba i bez njihovog uvođenja u DoW univerzum.

U takozvanoj meta igri, sada je moguće osvajati čitav sistem sastavljen od četiri planete (Dark Crusade je uveo mogućnost osvajanja jedne), ali ta izmena je pre svega kozmetička. Osnovna mehanika meta igre je, dakle, ostala ista. Zapravo, možda taj pomalo megalomanski potez dodatno naglašava jednu manu igre - skoro potpuni nedostatak priče. Ok, postoji ideja da je čitav sistem obuhvaćen misterioznom olujom (Soulstorm) i svih devet rasa želi to da istraži. No, kampanji fali neka dublja priča koja bi potpuno privukla igrača a samim tim nije ispoštovan ni čitav šarm WH40K univerzuma na koji su fanovi posebno ponosni.

Još nešto što bi moglo da odbije igrača je nekoliko bagova koji postoje u multiplayer-u, a iskreno, iako su se dizajneri jako potrudili i odlično obavili svoj posao, mnogi igrači su pomalo umorni od DoW endžina. Ono što je potrebno je jedan patch za Soulstorm koji će ispraviti neugodne bagove, a onda čitav Dawn of War serijal može da završi zapisan zlatnim slovima u istoriji, ako ničega drugog, a ono RTS igara.

Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm

Platforma: PC

Za: Konačna evolucija jedne sjajne igre. Odlične nove rase, Vrhunski umetnički dizajn.

Protiv: Zub vremena je nagrizao endžin. Neugodni bagovi. Par noviteta, ali ništa zaista epohalno.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2GHz, 1GB RAM-a i NVIDIA 6200 ili ATI 9600 grafička kartica

Test konfiguracija: Uz Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i GeForce 8800Ultra ćete osvojiti svemir bez ikakvih grafičkih problema u rezoluciji 1680x1050 sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: www.dawnofwargame.com

Cena: oko 25 evra

SCENA 79

REVIEWS





The Experiment

Platforma: PC

Za: Inovativan način učestvovanja igrača u priči, unikatan sistem kontrole, odlična atmosfera

Protiv: Tromost glavnog lika, povremeni pad frame rate-a i još poneka sitnica

Test konfiguracija: Core 2 duo E6400, 2 GB RAM-a, GeForce 7600GT; Komunikacija sa Lea-om tekla je bez zastoja u rezoluciji 1280*1024

Kontakt: www.experience112.com

Cena: Cena: oko 20 evra

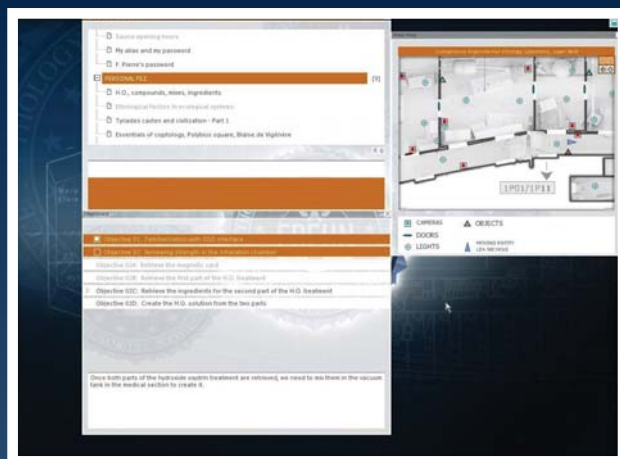
OCENA 79

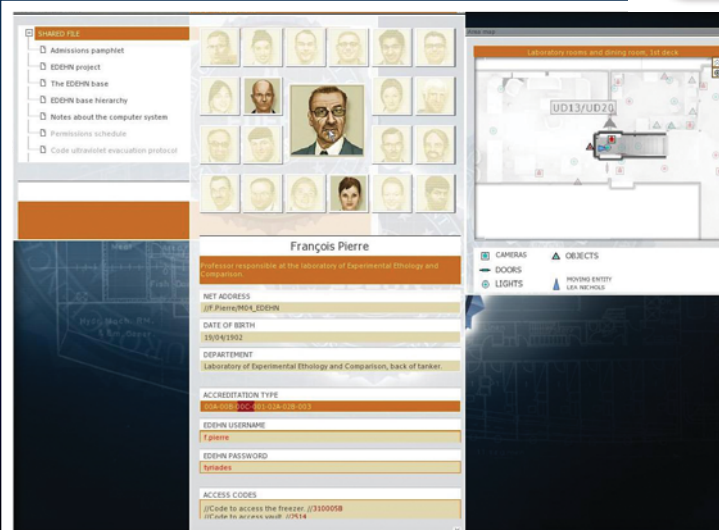
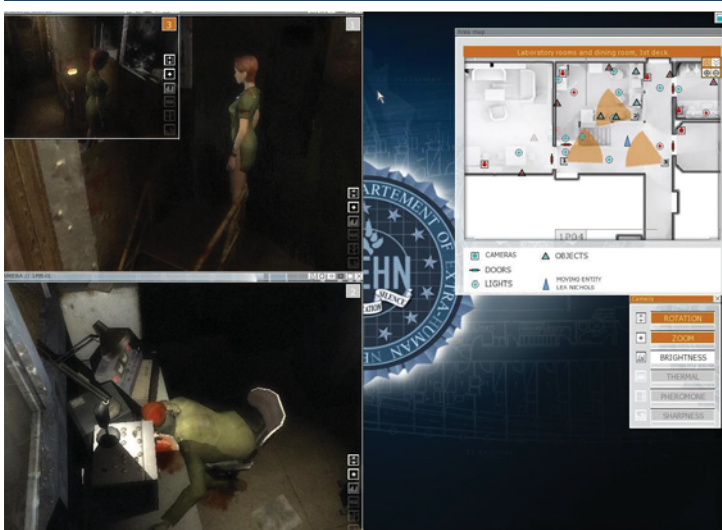
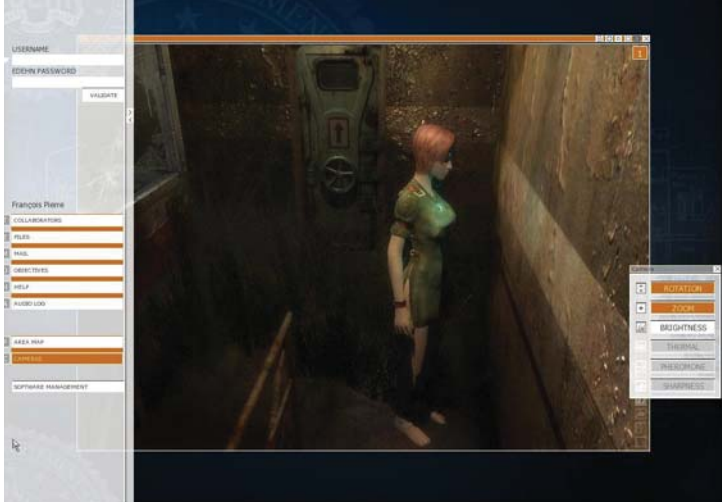
Lexis Numerique/DreamCatcher Interactive

The Experiment

autor: Nikola Branković

Iza sedam mora, sedam gora, brda i planina, preko pašnjaka i dolina usred nedodžije, nasukan i usamljen leži oronuli prekookeanski brod. U sebi, daleko od pogleda civilizacije, vešto skriva tajnu tragedije koja je pod misterioznim okolnostima odnela čitavu posadu. Ako ste pomislili da se radi o još jednoj „point and click“ avanturi, gde sa amnezijom nakon teške nesreće pokušavate konvencionalnim putem da otkrijete šta se tu zapravo dogodilo i ko ste vi u stvari, varate se. The Experiment (originalno „Experience 112“), počev od interfejsa u vidu desktopa do samog načina na koji upravljate igrom, jasno iskače iz klišeja.





Ulazite u ulogu anonimne osobe zaključane u kontrolnoj sobi broda gdje, osim pristupa nadzornim kamerama i informacionom sistemu sa bazom podataka, nemate apsolutno nikakvu mogućnost komunikacije sa spoljnim svetom. Na sreću, niste potpuno sami. Još jedan preživeli je izvesna Lea Nichols, član tima naučnika koji je radio na specijalnom istraživanju zvanom Extra-Human Neuroscience. Po običaju, nešto je krenulo naopako, svi prisutni su poginuli, a vas dvoje samo zajedničkim snagama i kooperacijom možete pomoći jedan drugome.

Prva, veoma bitna razlika u odnosu na standardne avanture ovog tipa ogleda se u činjenici da ne upravljate superherojem koji reprezentuje vaš lični alter ego, već indirektno samo pomažete nekom trećem protagonistu. Vi ste ovdje zapravo samo osoba koja sedi ispred monitora i daje neophodne instrukcije (upravo to i radite igrajući igru), što podiže celokupan doživljaj realističnosti na viši nivo. Ukratko rečeno, ne postoji potreba za poistovećivanjem sa glavnim junakom, vi ste zaista on (ma koliko čudno zvučalo).

U istom maniru urađen je i interfejs koji je predstavljen u vidu desktop okruženja sa ikonama, menijima i prozorima preko kojih se pristupa kamerama, datotekama i

upravlja gotovo svim uređajima na brodu. Upravo ćete na taj način kontrolisati Lea-u, ili bolje reći, komunicirati sa njom, jer joj komande nikada nećete zadavati direktno. Ona će vam reći šta je sledeći korak a vi ćete joj klikom na odgovarajuću ikonicu dati nagoveštaj kuda da krene. Sve je to lepo predstavljeno simbolima na interaktivnoj mapi, pa ćete je paljenjem i gašenjem svetla, displeja, otvaranjem vrata i liftova i raznih drugih objekata voditi iz sobe u sobu, i na taj način polako odmotavati priču. Suština je u tome da kada se Lea nađe na odgovarajućoj poziciji, recimo blizu frižidera ili računara, sama „provali“ šta valja činiti, dok ćete vi sve to posmatrati na monitoru preko mnogobrojnih kamera. Još jedan od momenata u kojima vam igra naglašava da nemate direktnu kontrolu nad junakinjom jeste kada Lea odbije da prođe kroz prostoriju u kojoj se nalazi lež. Takođe, nećete sedeti skrštenih ruku sve vreme i samo posmatrati šta se dešava, već će Lea od vas zatražiti pomoć svaki put kada otkrije nešto novo. Ta pomoć ogleda se u pristupanju centralnoj bazi u kojoj su smešteni fajlovi svih zaposlenih, gde ćete preturanjem po ličnim podacima pronalaziti potrebne pristupne kodove i šifre. Osim toga, upravljate mini robotima, otvarate vrata, ili ćete pak kamerama tražiti odgovarajući dokument ili neki drugi objekat po sobi.

Sa progresom igre sistem kamera biće apgrejdovan, tako što će mu biti dodate funkcije kao što su night vision ili zoom.

Veliki deo vremena provešćete u čitanju mejlova, ličnih dokumenata, istraživačkih fajlova itd. Tu ćete naići na razne audio snimke i ostale materijale koji razjašnjavaju mnoge detalje o istraživanju i priči uopšte.

S obzirom da su tehničke karakteristike na više nego zadovoljavajućem nivou, pogotovo kada se zna da je reč o jednoj avanturi, ne čudi što igra donosi zaista sjajnu atmosferu. Posebno treba pohvaliti dobro doziranu i neprenatranu zvučnu podlogu. Jeziva škripa metala, brujanje mašina i povremeno ubacivanje adekvatne muzike, u pojedinim trenucima diže kosu na glavi.

Ono što se može zameriti jeste usporena reakcija glavnog lika u određenim situacijama i generalna tromost u kretanju od tačke A do tačke B. Takođe se dešava da vam radijus pomeranja kamere nekada jednostavno nije dovoljan, a i povremeni padovi frame rate-a nisu retkost. Ipak, The Experiment je kvalitetna igra sa osvežavajućim novitetima u žanru, te se mirne duše može preporučiti svim ljubiteljima point-and-click avantura.

Kaos Studio/THQ

Frontlines: Fuel of War

autor: Vladislav Herbut

Frontlines nam donosi jedan od nekoliko vrlo mogućih scenarija koji nas čekaju u bliskoj budućnosti. Sam uvod u igru govori o trenutnim problemima, sa sve slikama Buša i Putina, prevelikoj eksploataciji fosilnih goriva (najviše nafte) i ogromnoj zavisnosti od istih. S obzirom na to da se nalazišta postepeno prazne, a realnih i efikasnih zamena još nema, logično je očekivati krizu. Naravno, to odmah povlači akciju formiranja jakih političkih blokova koji će se na sve načine boriti za preostale resurse. Kao što se može i pretpostaviti, Frontlines predstavlja novu verziju hladnog rata u kome Rusija i Kina formiraju tzv. Red Star Alliance (veoma maštovito), dok Zapadna Evropa ulazi sa SAD-om u savez Western Coalition (još maštovitije). U početku su to samo politička prepucavanja i mala koškanja na linijama fronta koje dele ove dve armije (otuda i naziv Frontlines), ali 2024. dolazi do eskalacije kada Red Star Alliance izvrši masovni napad na naftna polja u Turkmenistanu. Upravo ovde počinje i igra.



Frontlines: Fuel of War

Platforma: PC, Xbox 360

Za: Dobra grafika. Atmosfera je odlična u nekim misijama. Delimična nelinearnost. Dronovi su zabavni.

Protiv: AI protivnika. Problemi sa nišanjem. Jednolični protivnici. Loša glasovna gluma.

Minimalna konfiguracija: CPU 2.8 GHz, RAM 1 GB, nVidia 6800XT ili ATI X800XT, 15GB HDD prostora

Test konfiguracija: CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, nVidia GeForce 8800GT 512 (Igra dobija pravu draž ako se igra u rezoluciji 1280x1024 sa svim podešavanjima postavljenim na maksimum)

Kontakt: www.frontlines.com

Cena: oko 35 evra

OCENA 77

Član ste udarnog odreda "Stray Dogs" Alpha čete, koji je poslat na smenu straže u Turkmenistanu. Sa vama je poslat i novinar koji treba da izveštava o trenutnom stanju na liniji fronta. Novinar je ujedno i narator koji, u stvari, priča svoju verziju rata. Rutinska misija prerasta u opštu ludnicu kada vaš zapovednik biva ubijen a helikopter oboren. Neprijatelji naviru sa svih strana a na vama je da odbranite mesto pada dok ne dobijete nova naređenja ili barem neko objašnjenje trenutne situacije.

Igra je podeljena na 8 poglavlja koja su podeljena u nekoliko misija. Svaka misija sastoji se iz nekoliko delova u kojima imate da odradite nekoliko zadataka da biste mogli da nastavite dalje. Ovde se i ruši ona priča iz najava o velikoj nelinearnosti igre jer, iako prilikom izvršavanja zadataka sami možete da birate redosled kojim ćete ih izvršavati i ponekad pravi izbor može da vam olakša izvršenje preostalih, ipak nemate mogućnost da, na primer, odmah napadnete glavnu bazu i slično. Znači, morate prvo da odradite jedan set zadataka pa vam se otvara sledeći set itd. Sve je ovo lepo prikazano kroz pomeranje linije fronta na mini mapi.

Atmosfera u misijama je skoro pa odlična, uz par elemenata koji kvare kompletan doživljaj. Prvi i možda najveći razlog mnogih frustracija

je pomalo poremećen targeting sistem. Neće vam se jednom desiti da zumirate snajperom protivnika, nanišante mu glavu i baš u tom momentu kad okinete dune neki jak fantomski vetar koji skrene putanju vašeg metka. Naravno, kada vas protivnik primeti neće imati problema da vas konstantno pogađa, i to rafalom iz običnog (ali modernijeg) kalašnjikova, čak i kada ste toliko udaljeni da ga jedva i primetite. Iako su protivnici izuzetno precizni (ruska škola), mora se priznati da nisu baš

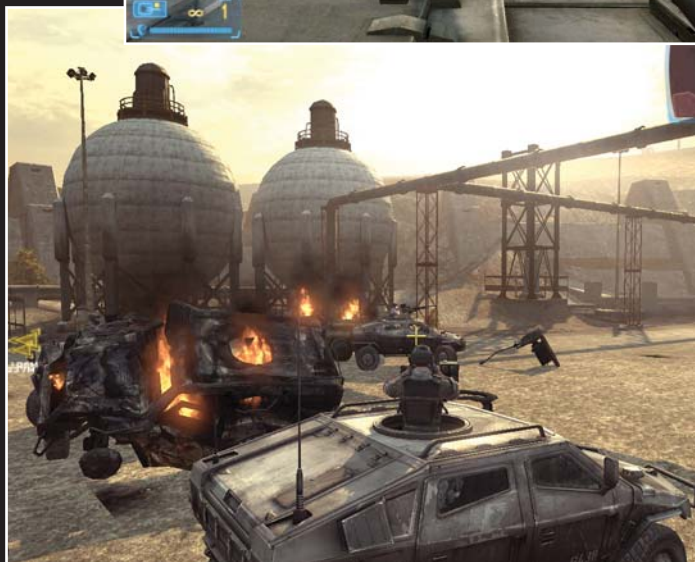
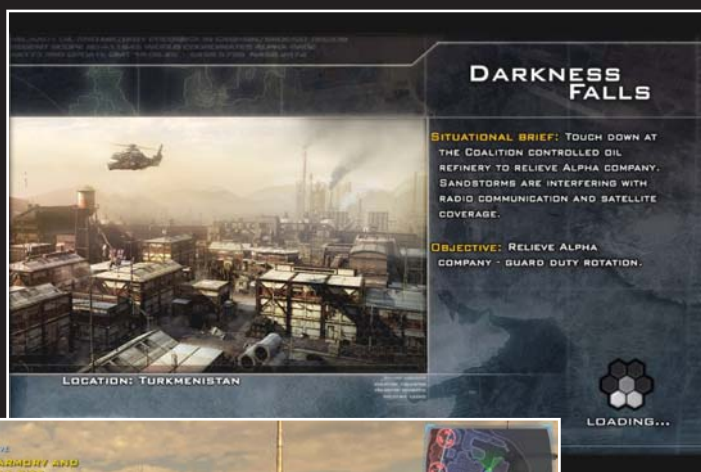
najinteligentniji. U većini slučajeva će posle određenog vremena provedenog u savršenom zaklonu, odakle vas pogađaju izuzetno preciznom paljbom, jednostavno istrčati jedan za drugim na čistinu a vi ćete ih bez problema naslagati na gomilu. Očigledno žele da vam vide beonjače pre nego što vas ubiju. Ovde dolazimo do još jednog problema. Postoje tačke na mapi koje treba da zauzmete da biste sprečili neprijatelja da dovlači pojačanje. E, to pojačanje retko dolazi odnekud, već se samo pojavljuje nasumično u okolini te tačke. Omiljena situacija će vam svakako biti kad se neprijatelj pojavi tik pored vas i, čim vam vidi beonjače, isprazni ceo

šaržer u vas. Pošto niste u ulozi Terminatora, ovo će vas koštati života i dobićete opciju da se ponovo pojavite kod najbliže strateške tačke. Zatim na red dolaze vozila. Vozila služe da vam olakšaju prelazak nekih nivoa, ali s obzirom na "fantastične" kontrole nekih, ta konstatacija i nije baš najtačnija. Pravi primer je tenk koji je jako trom dok mu se kupola prebrzo okreće, tako da ćete često izgubiti osećaj gde vam je prednji a gde zadnji kraj. Ovakva situacija vas u žaru borbe može koštati vozila pa čak i života.

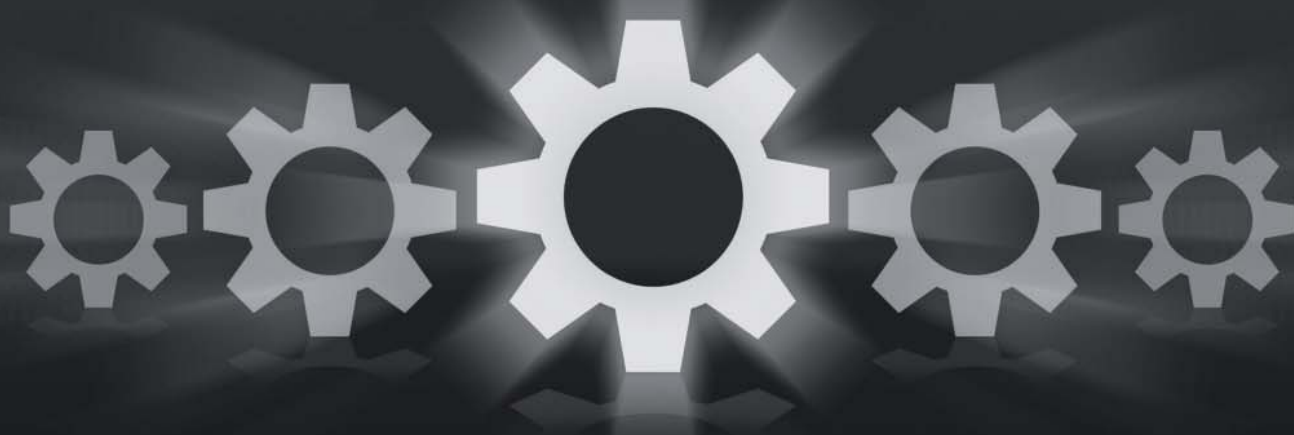
Ipak, nije sve tako crno. Grafika u igri je poprilično dobra, mada i tu ima nekoliko ispada, ali sveopšti utisak je više nego pozitivan. Oružje je raznoliko, a glavni adut su svakako borbeni dronovi. Dronovi su, u principu, mala vozila na daljinsku kontrolu sa specifičnom primenom. U svakom slučaju, lakše se mogu zameniti nego ljudi, i iz tog razloga ćete ih koristiti u rizičnim situacijama. Da li je u pitanju mali helikopter za daljinsko osmatranje, bagi sa mehanizmom za samouništenje ili mini tenk sa gatling mitraljezom, svima ćete naći pravu primenu. Jedini problem je to što ste ranjivi dok ih koristite pa zato prvo treba naći dobar zaklon. Radi sprečavanja zloupotrebe dronova, pogotovo u multiplayer-u, svi dronovi imaju ograničen domet, tako da ne možete da sednete na startnoj poziciji i počistite pola mape dronovima.

Raznolikost dronova kao i njihova višestruka upotreba su jedna od svetlijih tačaka ove igre. Zamislite samo situaciju u kojoj vas je u nekoj urbanoj zoni skriveni snajperista priklješti na nekom položaju i jednostavno ne možete da napredujete. Ali ima rešenja i za ovu situaciju. Aktivirate mali brzi helikopter sa mehanizmom za samouništenje, pronađete skrivenog snajperistu i raznesete mu helikopter u facu. Veoma lepo a sprečava i dalje frustracije zbog nemogućnosti napredovanja. Samouništavajući bagi je savršeno rešenje za tenkove, dok je helikopter sa raketnim lanserima idealan za stražarske tornjeve, utvrđene barikade i slično.

Frontlines predstavlja spoj igara Call of Duty i Battlefield, ali umesto da napravi spoj svih pozitivnih elemenata ovih igara, preuzete su ideje a njihova realizacija nije u potpunosti sprovedena u delo. Nažalost, može se reći da su očekivanja i u ovom slučaju delimično izneverena. Ipak, Frontlines je daleko od toga da je loša igra i ako vas u startu ne odbije ogromna instalacija, trebalo bi da je probate. Može se preći za 5-6 sati intenzivnog igranja, a dobro dođe u trenutnom nedostatku boljih pucačina (pod pretpostavkom da ste već prešli sve aktuelne hitove u poslednjih nekoliko meseci).



KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

Ubisoft Montreal/Ubisoft

Lost: Via Domus

Bez obzira na nedavni štrajk scenarista, mislimo da je neosporna činjenica da holivudska produkcija igranih serija nikada nije bila jača. Iako je uvek teško biti objektivan pri proceni njihovog kvaliteta, ako posmatramo TV rejtinge, broj fan sajtova, pa čak i preuzimanja epizoda putem torrent-a, *Lost* već godinama suvereno sedi na tronu. Mada smo znali da igre rađene po seriji retko mogu da dobiju bolji epitet od "pristojno", nadali smo se da će se *Via Domus* izdići iznad toga. Tesna saradnja između njenih autora i razvojnog tima potencirana je više puta, a neverovatna tajnost u izradi samog naslova (tek otprilike mesec dana pred izlazak počele su da se pojavljuju konkretne informacije) nagoveštavala je da nas možda čeka nešto izuzetno.



"Via domus". That's Latin. It means "the way home". Very interesting...



Lost: Via Domus

Platforma: PC, PlayStation 3, Xbox 360

Za: Dobra grafika, poznate lokacije i Smoke Monster izgledaju odlično

Protiv: Izuzetno kratka i jednostavna igra, ponavljanje istih problema, samo za pasionirane gledaoce serije

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 2GHz ili Athlon 2400+, 1 GB RAM-a, grafička kartica sa 128MB i podrškom za shader 3.0

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7GHz, 2GB RAM, 8800GT, potpuno glatko izvođenje u 1680x1050

Kontakt: <http://lostgame.com/>, www.compland.co.yu

Cena: Oko 50 evra

OCENA 69

autor: Vladimir Dolapčev

Za slučaj da ne znate ništa o Lost-u, reći ćemo da je žanrovski u pitanju kombinacija drame i trilera koja govori o životu velike grupe ljudi koji su preživeli neobjašnjiv pad aviona na nepoznato ostrvo usred Južnog Pacifika. Sama igra obrađuje događaje iz prve dve sezone uz poneki element iz treće, stavljajući vas u perspektivu jednog od Preživelih, fotografa Elliot Maslow-a, koji je nakon nesreće doživeo gubitak pamćenja. Osim traženja sopstvenog identiteta, glavni junak će morati da zadobije poverenje ostalih likova, ali i da se suoči sa raznim opasnostima koje smo viđali u seriji.

Bez obzira na to što su autori mnogo puta isticali da Via Domus nije rađen samo za fanove, moramo reći da ukoliko nikada niste pratili Lost, verovatno gubite vreme daljim čitanjem teksta. Pritom, nije toliko problem u tome što će vam nepoznavanje samog Ostrva i njegovih specifičnosti otežavati napredak, već zato što će vam priča biti apsolutno konfuzna. Kompletan naslov podeljen je na sedam epizoda u kojima nećete moći da proživite mnoge važne događaje, a to neizostavno dovodi do banalnih (npr. zašto Sun na početku priča samo na korejskom, a kasnije odjednom i na engleskom), ali i vrlo važnih pitanja na koja ćete tek delimično dobiti odgovore.

Žanrovski, Lost Via Domus spada u istraživačke igre sa tek blagim primesama

akcije. Veliku većinu vremena Elliot će provesti tražeći način kako da uveri Sayid-a, Jack-a i ostale da je bio sa njima na letu, a delove sećanja dobijaćete kroz flešbekove koji su, na svu sreću, potpuno interaktivni. U njima je potrebno da fotografišete određeni događaj ili predmet, nakon čega se vraćate na Ostrvo sa novim saznanjima. U Via Domus-u je gotovo nemoguće da se izgubite – razgovori sa likovima obično su dovoljan indikator da vam sugerišu šta se od vas očekuje, a dodatni razlog za takvu konstataciju jesu relativno male dimenzije lokacija koje možete da obidete. Konkretno, to znači da nećete

moći da optrčite krug oko Ostrva ili da satima tumarate kroz džunglu posećujući apsolutno svako mesto koje smo videli u seriji. Uzeti ovo za manu bilo bi potpuno nerazumno, jer bi proces mapiranja u tom slučaju zahtevao još nekoliko godina rada. Ono što je tu, izgleda, zaista autentično – moći ćete da posetite svaki kutak Swann-a, ukucavate 4,8,15,16,23,42 i resetujete brojač na 108 minuta, obidete prednji trap aviona, Hydra stanicu pod vodom ili konačno zavirite u unutrašnjost Black Rock-a.

Nažalost, ono što ćete raditi u njima često nije naročito zanimljivo. Logički problemi

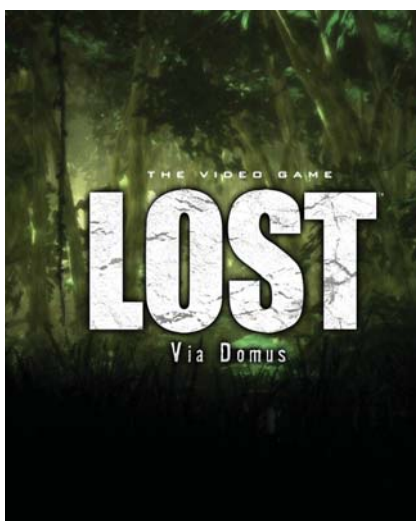




nisu loši, ali se prečesto ponavljaju, poput onog gde se od vas zahteva usmeravanje strujnog kola pomoću osigurača. Povremeno tumačenje pećinama i drugim mračnim mestima takođe je prilično dosadno, jer se od vas jedino zahteva da pronađete izlaz (što je uvek veoma lako), uz opciono sakupljanje gomile predmeta koje zatim možete iskoristiti za trampu sa Sawyer-om, Juliet i još nekoliko protagonista. Jedino mesto na kome imate ogromnu šansu da se izgubite je džungla, jer je orijentacija u njoj zaista očajna, što ćete iskusiti već na startu kada je potrebno da pratite Vincent-a do plaže.

Retke akcione sekvence ne stoje mnogo bolje. Bežanje od Crnog Dima ili nekog drugog progonitelja prilikom čega je potrebno pritisnuti skok ili saginjanje u pravom trenutku, nije naročito uzbudljivo ni kreativno, baš kao ni napucavanje sa protivnicima koji izigravaju glinene golubove. Da, verovali ili ne, imaćete priliku da koristite pištolj, ali tek toliko da jedva ispraznite dvocifren broj metaka, što znači da ne treba da se naoružavate do zuba kao mi. Doduše, i ovako nismo više znali za šta da zamenimo konzerve piva, hrane ili voća kojih ima u izobilju. Ipak, i pored svih negativnih konstatacija koje smo izneli, ne možemo reći da igra uspeva da dosadi posle nekoliko sati iz prostog razloga što će vam toliko trebati da je završite! Bez preterivanja, Via Domus

je moguće kompletirati za 4-5 časova, nakon čega ga možete deinstalirati i zauvek zaboraviti. Jedini razlog iz kog biste eventualno ponovo posetili neki nivo (tj. epizodu) mogao bi da bude fotografisanje određenih predmeta, čime se otključava concept art, ali sumnjamo da ćete biti preterano zainteresovani za tako nešto.



S obzirom da koristi modifikovani endžin Ghost Recon Advanced War Fighter-a 2, Via Domus zaslužuje pohvale na račun vizuelnih karakteristika. Velika većina likova izgleda veoma verodostojno, a sve

poznate lokacije napravljene su krajnje autentično, počevši od Black Rock-a, preko kampa na plaži, do Swann Stanice. Ipak, najviše nas je oduševio Smoke Monster. Veliki oblak crnog dima izgleda identično kao u seriji, animiran je fascinantno i zaista unosi jezu pod kožu.

Dodatni razlog za tu konstataciju je i kakofonija čudnih zvukova koja prati njegovu manifestaciju – dok se sakrivete među drvećem i slušate kako vas obilazi sa svih strana (sjajna demonstracija 5.1 zvuka) moći ćete najbolje da se uživate u svoju ulogu. Kompozitor serije Michael Giacchino napisao je 60 minuta muzičke podloge specijalno za igru, ali ukupan utisak kvare glasovi glavnih junaka. Nažalost, mali broj glasova je autentičan i među njima su Ben Linus, Sun, Desmond, Claire, Tom i Mikhail, s tim što ćete sa većinom uglavnom progovoriti tek pokoju reč. Na sreću, njihove zamene su, u principu, dobre, mada se to definitivno ne odnosi na Lock-a ili Sawyer-a koji su potpuno promašeni.

Zbog zaista šokantnog kraja, ali i mogućnosti da posetite mnoge interesantne lokacije na Ostrvu, mišljenja smo da bi svaki veliki fan serije morao da odigra ovo ostvarenje, bez obzira na našu konačnu ocenu. Za sve koji nisu fanovi, nabavka na nekoliko dana je jedini razuman izbor.



Lost: Via Domus

2nd opinion

Od prve pomisli na koncept "igre po Lost-u", svakom je jasno da ova igra živi i umire u skladu sa tim da li je u stanju da se dopadne fanovima TV serije. Tako da je, objektivno gledano, podilaženje ciljnoj grupi zapravo poželjno u ovakvoj igri. Dizajneri ove igre su donekle uspeli u tome, ali čini se da ili nisu shvatili da je teško ugrurati Lost u standardizovan kalup "igre po filmu ili seriji" ili nisu u potpunosti razumeli kakav je profil prosečnog fana Lost-a, na obostrano žaljenje.

autor: Dragan Kosovac

Jake strane Via Domus-a su epizodno pripovedanje koje zaista ostavlja utisak da igrate epizodu Lost-a, zatim flešbekovi, esencijalni sastojak skoro svake epizode, koji su odlično preneti u samu igru, smisleno i interesantno (pod uslovom da podnosite ceo fazon fotografisanja kao mehaniku u igrama), i na kraju su tu lokacije... donekle. Zaista je impresivno prošetati plažom oko olupine aviona, posetiti pećinu u kojoj je bilo prvo sklonište preživelih i, naravno, zaviriti u svaki ćošak stanice Swan, no nijedna od ovih lokacija nije urađena bez zamerke. Jednostavno, format igre je prilično skučen. Par jednostavnih zagonetki i razgovora sa likovima na svakoj lokaciji, i to je to. Nemate nikada osećaj da stvarno istražujete ostrvo, već kao da vas neko vodi za ruku kroz već posećeno mesto. Istina, tu su sitni detalji koji su stavljeni da obraduju fanove, ali više onu manjinu letimičnih gledalaca koji imaju pametnija posla nego da igraju igru po TV seriji, nego ljude koji su do te mere posvećeni Lost-u – takav gledalac očekuje više.

Posebna priča su likovi, što modeli, što glasovi. Ok, svima nama je jasno da se ovakve igre moraju pojaviti u prodavnicama u određenom trenutku i da je budžet ograničen, ali ako se pravi igra po TV seriji, virtuelne reprezentacije likova, njihov



izgled i glasovi moraju biti što bliži originalu ili igra pati. U ovom slučaju, neki modeli izgledaju odlično, a drugi apsolutno smešno. Sad, istina, svi smo mi ljudi pa je logično da je neko posvetio više vremena praveći model Evangeline Lilly (Kate) nego Harold Perrineau-a (Michael), ali nedostatak kvaliteta kod većine modela apsolutno kvari utisak. Ovakva praksa nastavlja se i sa glasovima. Tek za dva lika u igri govore originalni glumci, sve ostalo su loši imitatori, tužno.

Za igru koja bi trebalo da je napravljena sa izričitom namenom da se sviđa samo fanovima serije, Via Domus je loša avantura koju će samo fanovi Lost-a mrzeti baš kako treba, što i nije neka uteha.





Capcom

Devil May Cry 4

Ekskluzivne igre rađene samo za jedan sistem definitivno postaju ugrožena vrsta – u današnje vreme troškovi izrade vrhunskih naslova su zaista enormni, što izdavače često nagoni da ih izbace na što više aktuelnih platformi, po mogućnosti bez bilo kakvih izmena koje bi iziskivale dodatna sredstva. Uzmimo za primer Metal Gear Solid 4 i temu našeg teksta, Devil May Cry 4. Dok je prvi ostao u Sony-jevom jatu, zahvaljujući ogromnoj finansijskoj i marketinškoj podršci kreatora PlayStation 3 konzole, Capcom-ov serijal pošao je u drugom pravcu. Iako je i DMC 3 tehnički bio multiplatform naslov (pojavi se i za PC sa dosta zakašnjenja), taj status potvrđen je tek sada sa njegovim prvim gostovanjem na Microsoft-ovoj konzoli.

autor: Vladimir Dolapčev

Bez obzira na to, ali i činjenicu da je ovo prvo izdanje za novu generaciju konzola, Capcom je odlučio da ne eksperimentiše mnogo, pa je pred nama još jedan klasičan nastavak koji će najviše obradovati dosadašnje fanove... ako uspeju da svare novog glavnog junaka. Naime, poduži uvod će vam predstaviti Nero-a, mladog ratnika koji živi u gradu Fortuna, gde lokalno stanovništvo zasniva svoju religiju na obožavanju demonskog viteza Sparda-e. Naizgled bez razloga, u grad upada Dante, ubija vrhovnog poglavara, i uspeva da pobegne posle duela sa Nero-om (koji će vam poslužiti

kao tutorijal), ostavljajući glavnom protagonistu samo pitanja koja ga i nagone da krene u potragu za njim. Da li zbog straha od reakcije igrača, tek činjenica je da novi heroj neodoljivo podseća na svog prethodnika, uključujući tu i odeću, ali i fizički izgled. U celu priču uklapa se i izvođenje, koje i dalje čvrsto stoji na osnovama koje je postavio originalni Devil May Cry. To znači da će novajlije u serijalu biti iznenađene koliko je on zapravo arhaičan, jer je i za neke osnovne radnje potrebno kombinovati po 3 tastera, što definitivno zahteva vreme za privikavanje. Nero-ov mač Red Queen

je mnogo efikasniji od para pištolja koji čine njegov arsenal, i treba ga forsirati maksimalno, baš kao i Devil Bringer, demonsku ruku kojom može da baca protivnike, približi ih sebi (sjajno za velike kombo serije) ili dohvati neki predmet koji je van domašaja. Iako je, naravno, najbitnije da

Devil May Cry 4

Platforma: PlayStation 3, Xbox 360, PC**Za:** Devil Bringer, izuzetno atraktivne borbe, bolje izbalansirana težina u odnosu na prethodnika**Protiv:** Nema nekih velikih inovacija, ponavljanje nivoa, problematična kamera**Kontakt:** www.devilmaycry.com**Cena:** 60 evra

OCENA 86

iz svake borbe izađete u jednom komadu, mnogo pažnje pritom morate posvetiti pravilnom kombinovanju udaraca i njihovoj raznovrsnosti. Ovo je bitno, jer se vaš stil ocenjuje nakon svakog nivoa, i na osnovu toga vam se dodeljuje Proud Soul, svojevrsna moneta koju možete zameniti za dragocena poboljšanja poput učenja novih poteza koji vremenom postaju esencijalni. U kasnijoj fazi ćete ipak moći da se ponovo okušate kao Dante koji se ponaša donekle drugačije. Pre svega, njegovo vatreno oružje je daleko efikasnije, a tu je i mogućnost promene borbenih stilova u

realnom vremenu, u zavisnosti od toga da li forsirate mač, pištolje, akrobacije ili, možda, defanzivniji pristup.

Bez obzira što nije suludo težak kao prethodnik, DMC 4 je i dalje vrlo zahtevan i nikako ne spada u tzv. casual naslove kojima je preplavljeno tržište. Ukratko, zaboravite na slobodno snimanje statusa, zaboravite na vraćanje nekoliko koraka unazad nakon pogibije i ne očekujte da

vas igra časti automatskim dopunjavanjem energije. Al protivnika je mnogo manje agresivan nego u DMC 3, što vam olakšava posao, naročito jer se neprijatelji, u principu, ponašaju po određenom šablonu, uključujući tu i boss-ove koji vas neizostavno čekaju na kraju nivoa.

Bez obzira što je gameplay podjednako zabavan kao i ranije, a Devil Bringer pun pogodak, ne možemo da se otmemo



DMC 4 Collector's Edition

Specijalno izdanje igre, koje u startu košta 20 evra više i dolazi u metalnoj kutiji sa ilustracijama Dante-a i Nero-a, pušteno je u prodaju zajedno sa regularnom edicijom. Osim igre, u pakovanju su i dva dodatna diska. Prvi sadrži 5 muzičkih numera, "making of" dokumentarac i dodatni sadržaj za PC poput wallpaper-a. Na drugom disku smeštene su 4 epizode Devil May Cry: The Animated Series, sinhronizovane na engleski. Nažalost, sve ovo važi samo za severnoameričko tržište, jer ćete kupovinom ove limitirane verzije u Evropi, dobiti još samo knjižicu sa ilustracijama nazvanu "Art of the Devil".



utisku da su neke stvari morale biti bolje urađene. Kontrolni sistem je pre svega mogao biti dorađen, ali i sami nivoi. Naime, čini se da je Capcom veštački produžio igru time što vas tera da određene celine prelazite više puta (čak i u toku istog nivoa), a najgore su ipak zagonetke na kojima možete izgubiti dosta vremena zbog vrlo loše orijentacije koja je plod nesrećnih promena u kadriranju.

Zvučna podloga je dobra – muzičke teme su po pravilu jezive i u skladu sa karakterom igre (što ne važi za nekakav industrial metal koji se čuje za vreme borbe), dok su dijalozi u međusekvencama dosadni i isklišeizirani.

Devil May Cry 4 je vizuelno izuzetno dopadljiv. Zadržan je stil prethodnika, ali je detaljnost likova i nivoa daleko veća. Animacija pokreta je zaista odlična, ali i specijalni efekti poput vodenih površina ili

vatre. Iako izgleda identično kao verzija za Xbox 360, PlayStation 3 varijanta igre ima jednu značajnu prednost, jer omogućava instaliranje na hard disk, čime se vreme učitavanja drastično smanjuje.

Devil May Cry 4 je, pored navedenih problema, odličan nastavak koji zaslužuje naš silver award i bezrezervnu preporuku svim ljubiteljima akcionih igara.





Gran Turismo 5 Prologue

Platforma: PlayStation 3**Za:** Sjajan nastavak sjajne igre, odlična grafika, dobra atmosfera**Protiv:** Ipak ne i zaokruženi finalni proizvod**Kontakt:** www.gran-turismo.com, www.ctcomputers.co.yu**Cena:** 3499 dinara

OCENA 83

Polyphony Digital/Sony Computer Entertainment Europe

Gran Turismo 5 Prologue



Ok, nećemo previše da okolišamo, i dajte da odmah udarimo sa suvim činjenicama – prosečni automobil u Gran Turismo 5 poseduje preko 200,000 poligona. To je u odnosu na oko 4,000, koliko ih ima u Gran Turismo 4, poprilična razlika. Sve ovo navodimo samo zato da bismo definitivno potvrdili da GT5 izgleda sjajno, i u najvećem broju slučajeva potpuno fotorealistično. Samo pravi gejmeri sa dugim stažom mogu da primete kod ove igre neke propuste koje programeri još uvek ne mogu da "ispeglaju" a sve u cilju potpune realističnosti grafike i ponašanja (u ovom slučaju) vozila. Svemu tome, naravno, doprinosi i puna HD 1080p rezolucija koja Prologue svrstava u red retkih naslova koji

poseduju ovu rezoluciju, a bogami i za koje vam je potreban sistem solidne cene da biste uživali u svim čarima ovog naslova. Nivo detalja svakog od vozila, presijavanje sunca na ispoliranoj haubi, predeli u daljini i refleksije na putu, samo su neki od grafičkih detalja koji GT5P svrstavaju među grafički najnaprednije igre na PlayStation 3 platformi, a samim tim i uopšte. Pošto je pitanje grafike bilo i glavno pitanje većine onih koji su pratili slike iz igre, možemo preći na ostale teme.

GT5 poseduje 71 vozilo. Sva vozila mogu se isprobati na ukupno šest staza – High Speed Ring, Daytona, Fuji Speedway, Suzuka Circuit i London), što možda deluje malo u odnosu na 721 vozilo

iz GT4, ali polako, "puni" GT5 stiže tek sledeće godine. Kako to obično dolikuje, 30 trka podeljeno je u tri klase – A, B i C. Svi početnici kreću od trka grupe "C", da bi kasnijim uspešnim vožnjama u grupi "B" sebi obezbedili bolje i naprednije automobile, a da bi okončavanjem grupe "A" otključali mogućnost tjuniranja vozila. Ono podrazumeva podešavanje težine, aerodinamike, obrtnog momenta, stepena prenosa i mnogih drugih stvari koje će ljubitelji vožnji sigurno znati da cene. Kada sve podesite kako treba, spremite se za klasu "S", specijalnu grupu staza koje će namučiti i one koji su u grupi "A" osvajali samo prva mesta.

Nivo zabave dodatno je povećan





zanimljivim dodacima kao što su specifične trke za određene proizvođače automobila, koje su vešto skrivene unutar Gran Turismo menija, zatim arkadni mod koji omogućava da sa bilo kojim vozilom vozite bilo koju stazu uz bilo koji tip podešavanja i pravila, a ne treba zaboraviti ni jedan od najinteresantnijih dodataka franšizi – split screen. Konačno je došlo vreme da isprašite svog prijatelja sedeći ispred iste konzole uz, naravno, dovoljno veliki ekran. Nemojte se plašiti,

HD rezolucija i nivo poligona ne smanjuju performanse dok ste u split screen-u, što je svakako pohvalno.

Ukoliko ste početnik u vožnji moguće je da će vam nedostajati poznati GT "licence" testovi, ali ne brinite, pomoć pri skretanju, održavanju stabilnosti, kao i linije koje obeležavaju kojim je putem potrebno ići da biste napravili najbolje vreme na stazi, još uvek su tu da pomognu onima koji su isuviše zbunjeni. Štaviše, igra će

vam (ukoliko to želite) predlagati i kojom brzinom da se krećete, zatim kada da promenite nivo transmisije sa višeg na niži a kada da naglo zakočite. Sam podnaslov igre "The Real Driving Simulator" podržan je najviše u takozvanom "professional" modu, odnosno u varijanti vožnje kada u setovanjima izaberete "profesionalnu fiziku" nasuprot "standardne". Pored ovog podešavanja, važno je odabrati i prave gume (sada možete birati odvojeno prednje i zadnje), a tu su, naravno, i spojleri, osovine, regliranje trapa i, konačno, vizuelno ulepšavanje vaših "lepotica".

Meni igre urađen je pregledno i daje brojne opcije za podešavanje igre, a sve to dok se auto koji ste odabrali "baškari" na različitim lokacijama širom sveta. Sve ovo zapravo smo napomenuli zbog činjenice da se u opcijama nalaze i podešavanja za Logitech GT volane (što je očekivano), ali i za vibraciju u Sixaxis-u. Da, tako je, Gran Turismo 5 Prologue je u potpunosti spreman za izlazak novog PS kontrolera koji će, pored žiroskopa, u sebi posedovati i vibro-motor.

Jedan od noviteta koji ćete primetiti u glavnom meniju jeste i Gran Turismo TV. U pitanju je "kanal" u kom ćete, putem Playstation Network-a, biti u prilici da preuzimate raznorazne video materijale visoke definicije. Biće tu istorijskih filmova, snimaka trka od pre deset, dvadeset, trideset pa i više godina, zatim snimci zanimljivih okršaja u samom Gran Turismo-u, a svi igrači bi trebalo da mogu da preuzmu epizode Top Gear emisije, zbog napravljenog dila sa BBC-jem.

Kada već opis vodimo po stavkama glavnog menija, valja pomenuti i "Online". Da, to je ona opcija koju su milioni igrača širom sveta odavno iščekivali, a koja će omogućiti da bilo kojih šesnaest igrača (i



manje) u istom trenutku isprobaju svoje iskustvo i sposobnost vožnje u okršaju na Gran Turismo stazama. Jedini problem ove opcije trenutno je u tome što je online mod još nedorađen i prilično jednostavan, pa nudi tek bazično povezivanje više igrača i njihovo takmičenje na željenoj stazi. Polyphony najavljuje da će se online mod dodatno razvijati, te da će u mesecima pred nama isti biti obogaćen raznoraznim filterima, vestima, listama najuspešnijih vozača i tome slično.

Da ne bi ispalo da samo hvalimo igru, hajde i da vidimo šta to u njoj nije baš na nivou koji smo očekivali. Prvo, ne postoji lak način promene automobila osim kroz garažu, što je donekle dugotrajan proces, naročito ako često menjate automobile. Takođe, nije moguće menjati opcije podešavanja kontrola ili zvuka za vreme same trke, što je često najbolja prilika za tako nešto, a muzička podloga se ne može birati, pa se čak i dodeljena pesma za određenu trku ponavlja iznova i iznova, bez prelaska na sledeću numeru.

Svi pomenuti nedostaci su minorne prirode, ako posmatramo trkanje kao takvo, dok mogu upasti u oči onima koji baš obraćaju pažnju na svaki detalj ili žele da im sve teče baš onako kako su zamislili. Sve ovo dodatno doprinosi osećaju da Prologue upada u onaj procep koji su mnogi i predvideli – nije u pitanju demo niti ostvarenje sa dve staze i četiri vozila, ali nije ni puna finalna igra koja je već sada najavljena za narednu godinu. No, nesumnjivo je da će se Gran Turismo 5 Prologue igrati, i to dosta!



**"Prave fotografije automobila vs
Slike iz Gran Turismo 5 Prologue"**





EA BIG/Electronic Arts

FIFA Street 3

Platforma: PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo DS**Za:** Sjajan dizajn lokacija, podrška za do 8 igrača u multiplayer-u**Protiv:** Jednolično izvođenje, preteško igranje odbrane, siromašan izbor modova i reprezentacija**Kontakt:** www.fifastreet3.com, www.extremec.co.uk**Cena:** 4.999 din.

SCENA

63

FIFA Street 3

Formiranje BIG divizije u okviru Electronic Arts-a bio je jedan od najpametnijih poteza koje je ova kompanija napravila u novom milenijumu. Iz ovog ogranka je od tada pa do danas stigao niz sjajnih igara za razne konzole, uključujući tu SSX, NFL Street i NBA Street serijale. Nažalost, za FIFA Street se to nikada nije moglo reći – prva dva dela su bila vrlo površna i nisu držala pažnju, pa su time samo podsećala na FIFA Football serijal za koji su mogle da se iznesu iste konstatacije.

Upravo zbog negativnih iskustava iz prošlosti, nismo bili nešto posebno oduševljeni susretom sa novim nastavkom, ali je prelazak na konzole nove generacije nagoveštavao krupnije promene. Nažalost, glavna karakteristika po kojoj ćemo pamti FIFA Street 3 jeste neverovatno siromašan sadržaj, što se odnosi na gotovo svaki njegov aspekt. Singleplayer, osim klasičnog egzibicionog meča i Playground Picks (isto to, samo vi i vaš protivnik naizmenično birate članove iz istog tima), nudi još jedino Challenge mod. U njemu nemate baš naročitu slobodu – postoji samo nekoliko desetina izazova koji od vas zahtevaju da postignete više golova za predviđeno vreme, zatresete protivničku mrežu određen broj puta ili, recimo, postignete pogotke samo glavom i iz voleja. Nažalost, varijacija

na temu ima izuzetno malo, a neke od njih su vrlo naporne, pa mečevi mogu da traju unedogled. Da je makar izvođenje kvalitetno, ovaj podatak bi verovatno bio mnogo manje bitan, no činjenica je da je i ono izuzetno plitko i jednostavno. Nalik na NFL i NBA Street, i FIFA Street 3 vas stimuliše da igrate što atraktivnije, pa je desni analogni

stick posvećen isključivo raznim trikovima, a jedan od taštara i žongliranju lopte, što vam omogućava izvođenje atraktivnih volej udaraca. Uspešnim driblinzima koji se završe šutem popunjavacete Gamebreaker skalu čijim aktiviranjem vaši igrači privremeno dobijaju maksimalne karakteristike. Iako vam niko ni tada ne garantuje



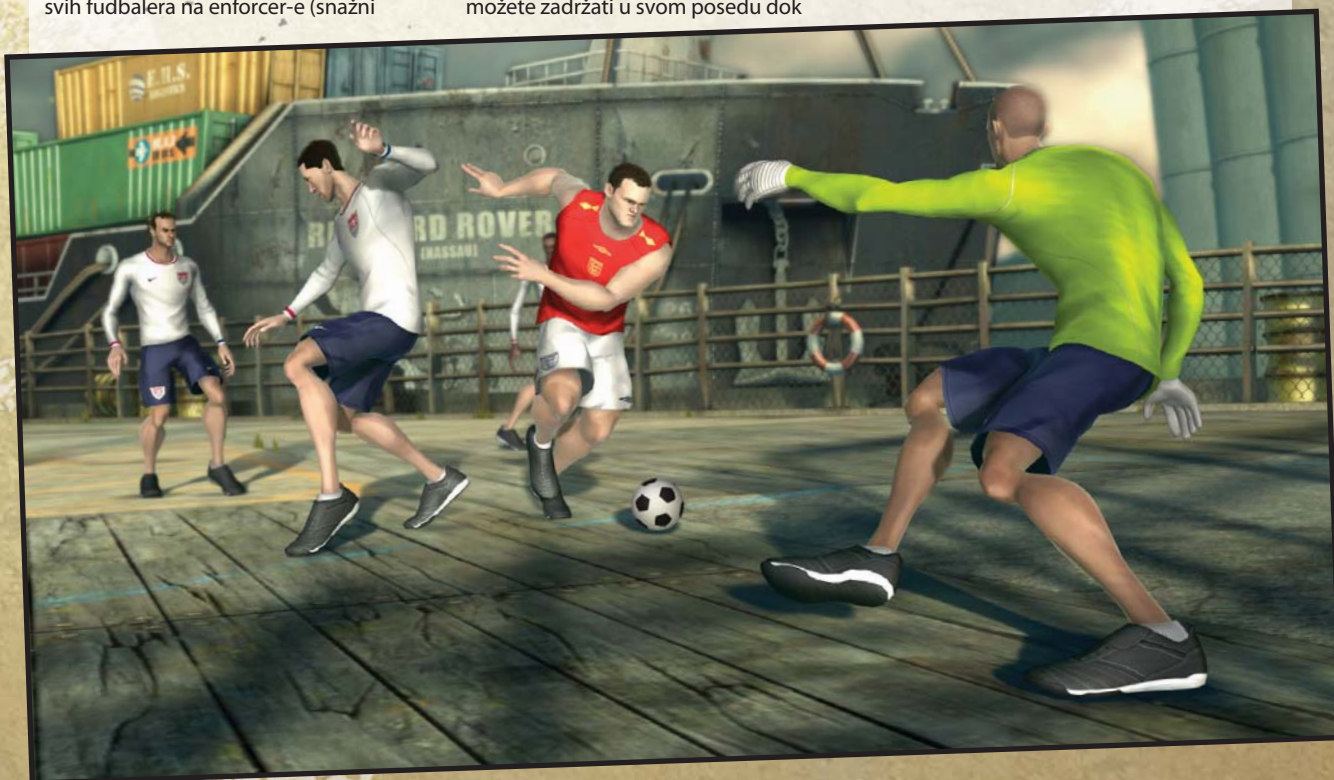


da ćete postići gol, šanse za to su, definitivno, mnogo veće. Fokusiranje na napad znači da je igranje odbrane daleko teže – prosto presecanje putanje će vrlo retko vratiti loptu u vaš posed, a ni direktni startovi ne daju neki poseban rezultat. Vremenom ćete sigurno postajati bolji, ali nikada nećete imati osećaj potpune kontrole. Tome doprinosi činjenica da se lopta bukvalno lepi za nogu fudbalera i da zbog toga nekada ima vrlo čudne putanje, pa ćete se povremeno osećati kao posmatrač događaja na terenu. Podela svih fudbalera na enforcer-e (snažni

defanzivci), trickster-e (vešti dribleri), playmaker-e (odlično centriranje i šut iz daljine) i finisher-e (nenadmašni strelci), takođe u praksi ne znači mnogo – u ovako brzom igri jednostavno nemate puno vremena da razmišljate šta bi koji od igrača trebalo da radi na terenu, što je i normalno, jer ne postoje apsolutno nikakva taktička podešavanja. Al protivnika je dobro izbalansirano, što znači da se ne služe jeftinim trikovima da bi vas pobedili, niti prave neke katastrofalne greške. Međutim, ako im uzmete loptu dok traje Gamebreaker, vrlo lako je možete zadržati u svom posedu dok

on ne istekne, jer će vas uvek napadati samo jedan igrač sa kojim bez problema možete igrati cica-mace.

Ako kojim slučajem smognete snage i završite challenge, bićete nagrađeni velikim brojem timova koji obično obuhvataju igrače sličnih karakteristika, recimo dobre driblere, brzonoze fudbalere ili legende ove igre. Mislimo da je ovo zapravo esencijalno, s obzirom na smešan izbor reprezentacija kojih ima manje od 20, uz neke vrlo čudne izbore poput Novog Zelanda koji je





dobio prednost u odnosu na Holandiju i Argentinu. Da, to, naravno, znači da ni od nas nema ni korova.

Multiplayer je kud i kamo zanimljiviji, iako je i on ograničen na pojedinačne duele. Ipak, sjajno je što je maksimalan broj podržanih igrača čak 8 (do 7 na jednoj konzoli), mada su retki srećnici koji će ovo moći da isprobaju.

Grafička prezentacija igre izaziva velike kontroverze, pre svega zbog izuzetno

karikiranih modela igrača (stil najviše podseća na Team Fortress 2) koji u dosta slučajeva baš i ne podsećaju na svoje uzore. Ako, ipak, pređemo preko toga uz konstataciju da je sve stvār ličnog ukusa, primećićete da su vizuelne karakteristike sasvim pristojne. Za divno čudo, filteri nisu toliko prenaplašeni kao ranije, pa boje deluju živahnije, a mora se priznati da je i dizajn igrališta daleko bolji nego ranije, pa je prava šteta što ih je samo osam. Manje zamerke mogu se uputiti jedino na retke padove u brzini frame

rate-a, što nije prisutno na Xbox-u 360 koji izgleda za trunku bolje zbog nešto kvalitetnijeg antialiasinga. Muzička podloga je vrlo korektna i rekli bismo da savršeno odgovara ambijentu.

Nažalost, ni FIFA Street 3 nije uspeo značajno da popravi utisak koji smo imali o serijalu do sada – osim što nema mnogo toga da ponudi sadržinski, igru umnogome sputava izvođenje koje je jednostavno i nedorađeno, nedovoljno da vam drži pažnju više od nekoliko dana.







Sonic Team/SEGA

Sonic and the Secret Rings

autor: Nikola Jovanović

Nakon reizdanja i portova raznih Sonic igara na GameCube-u, evo napokon jedne ekskluzivne SEGA igre za aktuelnu Nintendo-ovu konzolu. Priča o saradnji ova dva nekadašnja rivala trebalo bi da vam je poznata još iz prošle generacije igračkih sistema, a valjda je prošlo dovoljno vremena da svaki opis SEGA-inog ostvarenja na Nintendo-ovoj platformi ne počinjemo istom pričom.

Kako Wii nije bio pogodan sistem za Next-Gen Sonic The Hedgehog sa PlayStation-a 3 i Xbox-a 360, Sonic Team je odlučio da napravi skroz novu igru ekskluzivno za Nintendo-ovu najnoviju konzolu, i pravilno iskoristi njene specifičnosti i hardware.

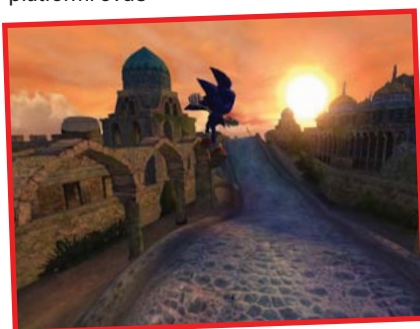
avantura odvijala u svetovima koji nisu imali jedinstvenu zajedničku tematiku. Međutim, to ovoga puta nije slučaj, jer je Sonic uvučen u svet knjige "Arabian Nights", pa je dobar deo igre stilizovan na taj način. Priča u Sonic-ovim naslovima nikada nije bila razlog za posebnu pažnju, naročito u poslednje vreme, ali je ovoga puta makar drugačija.

Na samom početku igre, pre nego što uopšte dođete do prve priče odnosno nivoa, morate završiti poprilično dug i obavezan tutorial koji je tu sa razlogom, jer je način upravljanja dosta unikatan čak i za Wii. U poređenju sa prošlim 3D Sonic igrama, kontrola je veoma ograničena, uobičajena sloboda kretanja iz 3D platformi ovde

jednostavno ne postoji. Vidi se da je Sonic Team hteo da bude maksimalno kreativan i iskoristi potencijal sistema, možda čak i više nego što je bilo potrebno. Kompletna kontrola je na Wiimote-u koji je potrebno držati horizontalno u rukama

Priča počinje tako što je Sonic nakon čitanja knjige "Arabian Nights" prilegao da odspava, da bi ga ubrzo zatim probudila "džini" Shakra koja ga i uvlači u svet knjige čije su priče u opasnosti. Naime, Erazor Djinn ih uništava stranu po stranu u potrazi za legendarnim prstenovima koji bi mu omogućili prelazak u realni svet, a Sonic je, naravno, spomenut u legendi kao plavi jež koji će doći i srediti stvari. Ne želeći da gubi vreme i šansu za novu avanturu, on uzima prsten koji ga obavezuje da zaustavi Erazor Djinn-a i pronade prstenove pre njega.

Ako zanemarimo klasične Sonic igre, od prelaska na Dreamcast se većina njegovih



Ako zanemarimo klasične Sonic igre, od prelaska na Dreamcast se većina njegovih

Sonic and the Secret Rings

Platforma: Nintendo Wii

Za: Odlična grafika, originalno izvođenje, interesantan OST

Protiv: Neprecizne kontrole, glitch-evi, forsirano ponavljanje nivoa

Kontakt: <http://sonic.sega.jp/secretrings/>

Cena: 50 evra

OCENA 80

kao da je klasičan gamepad u pitanju. Tokom svakog nivoa Sonic će se automatski kretati napred, kao na šinama, dok ćete naginjanjem kontrolera određivati pravac, tj. kojom će stranom puta ići, odnosno trčati. Moguće je stati držanjem tastera 1, kao i skočiti tasterom 2, dok je kretanje unazad dosta komplikovanije. Napad na protivnike i ostale interaktivne objekte kao što su sanduci ili odskočni federer vrši se iz skoka kada ih je moguće lock-ovati i napasti zaletom koji se izvodi naglim pokretom Wiimote-a u horizontalnom položaju u smeru TV-a, tj. senzora. S obzirom na brzinu izvođenja i složenost nekih nivoa, igranje Sonic and the Secret Rings igre može vas ozbiljno razmrdati. I pored neuobičajenog izvođenja, klasični Sonic elementi su i dalje prisutni. Sakupljanje prstenova na svakom nivou omogućava Sonic-u da preživi sve dok ima makar jedan u posedu, sa dodatkom perli koje popunjavaju novu soul skalu sa kojom je moguće ubrzavati do zaslepljujućih brzina ili zaustaviti vreme. Kao što smo spomenuli, igra je podeljena na priče, odnosno nivoe kojih ima svega sedam. Osnovni zadatak svakoga je stići do cilja, ali da biste otključali sledeći potrebno je završiti i određeni broj sporednih misija kao što su prelaženje nivoa pod određenim uslovima (bez kontakta sa neprijateljima, za predviđeno vreme i sl.) Dužina je na taj način neprimodno produžena pa je prelaženje dosta zakomplikovano.

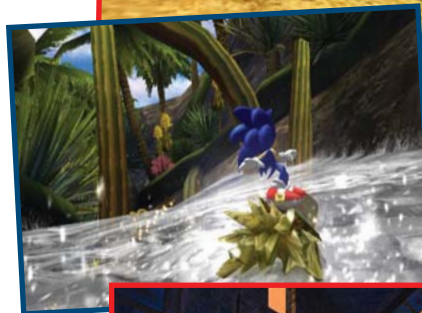
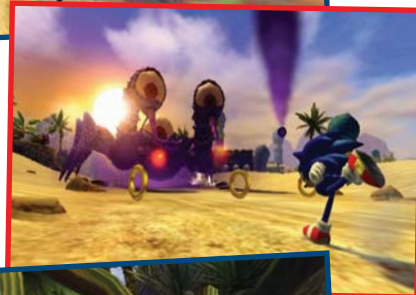
Ono što bar malo popravljja stvar su kvazi RPG elementi. Sonic će dobijati iskustvo (exp poene) nakon svake pređene misije. Ono mu podiže level, kao i poene neophodne za otključavanje specijalnih moći prstena. Četiri

prstena moguće je različito opremiti moćima i staviti po potrebi pre svake misije. Tek sa većim nivoom, tj. više otključanih moći, igra postaje znatno brža i dinamičnija nego što na početku može delovati.

Sonic and the Secret Rings grafički izgleda veoma lepo, iznad Wii standarda, na nekim nivoima po detaljima i efektima prevazilazi čak i Mario Galaxy bez problema, mada kako se radi o totalno različitim igrama, sa drugačijom stilizacijom ali i obimom, pravo poređenje i nije baš moguće.

Zvukovi su klasično dobri, stari efekat "zvonjenja" kada Sonic pokupi prsten je i dalje tu, kao i zvuk kod odskakivanja. Govor je kao u skorijim Sonic ostvarenjima, jednom rečju neuverljiv, i uglavnom naporan za slušanje. Pozitivna strana audio dela je definitivno muzika. OST je jedan od najraznovrsnijih u poslednje vreme i uključuje originalne rock pesme sa vokalima, arapske melodije, tehno-ambijental muziku, pa čak i jednu baladu. U suštini, sve što nikad ne biste očekivali da čujete u jednoj igri ovog tipa, ali sa druge strane, originalna over-the-top muzika je oduvek i bila zaštitni znak Sonic Team-a.

Sveukupno, ovo je možda i najbolja 3D Sonic igra u poslednje vreme, samo zbog toga što su ostale mnogo gore. Kvalitet klasičnih Sonic-a je sada, nažalost, deo daleke prošlosti, a među "novijim" 3D verzijama, Sonic Adventure 2 Battle je i dalje neprevaziđen. Da je korišćenje Wii senzora bilo umerenije kao, recimo, u Mario Galaxy-ju, kao i da nema mučnog ponavljanja istih nivoa, Sonic and The Secret Rings bi bio obavezna preporuka. Ovako je izdanje samo za fanove, i to one sa jačim žvicima.





Ready at Dawn Studios/Sony Computer Entertainment

God of War: Chains of Olympus

autor: Vladimir Dolapčev

Bez ikakve sumnje, God of War i njegov nastavak spadaju u ono najbolje što može da ponudi PlayStation 2, a s obzirom da je reč o najprodavanijoj konzoli svih vremena, ovaj podatak zaslužuje ogromno poštovanje. Međutim, osim enormnih prihoda, ovako snažna franšiza nosi sa sobom i veliki pritisak na njene kreatore, s obzirom da su očekivanja publike izuzetno velika. Pošto je matični Sony Santa Monica Studio već duže vreme angažovan na izradi God of War III, koji će ekskluzivno biti objavljen za PlayStation 3, odluka da se razvoj prvog poglavlja serijala za PSP posveti studiju Ready at Dawn delovala je pomalo rizično. Sa druge strane, možda vam je isto tako poznato da je reč o timu koji iza sebe ima odličnog Dexter-a kog smo predstavili u četvrtom broju Play!-a.



God of War PSP Entertainment Pack

Svega nekoliko dana pre izlaska igre, Sony je najavio da će se u junu pojaviti verzija konzole koja će biti potpuno crvena, sa slikom Kratosa na poledini, i dolaziće u paketu sa Chains of Olympus, (odličnim) filmom Supebad i vaučerom koji će vam omogućiti besplatan download Syphon Filter: Combat Ops preko PlayStation Store-a. Cena ovog paketa biće 200 evra.

God of War: Chains of Olympus

Platforma: PSP

Za: Neverovatna grafika, sjajno osmišljen kontrolni sistem

Protiv: Nema nekih novina u odnosu na prethodnike, potpuna linearnost

Kontakt: www.us.playstation.com/GodofWar_ChainsofOlympus/
www.ctcomputers.com

Cena: 3499 din.

OCENA

93



Chains of Olympus, međutim, nije nikakav spin-off, kompilacijsko izdanje ili razvodnjena verzija nekog ranijeg nastavka, već punokrvni član franšize koji je vremenski smješten pre događaja opisanih u prvom God of War-u.

U svakom pogledu, ono što je Ready at Dawn učinio je zaista zapanjujuće, jer Chains of Olympus pomera granice mogućeg na PSP-u. Kontrolni sistem je fantastičan i maksimalno prilagođen konzoli, tj. krajnje logičan, bez bilo kakvih začkoljica koje bi vam otežavale posao. Izvođenje apsolutno svakog udarca ili manevra je krajnje jednostavno, što vam od starta omogućava da se fokusirate na borbu sa protivnicima, umesto da konstantno razmišljate šta treba da pritisnete. Iako u startu ne poseduje više od nekoliko udaraca, Kratos će vremenom sticati nove koji će vam omogućiti izuzetno kreativan pristup borbi, pa usled toga ovaj element jednostavno ne može da dosadi.

Daleko najveći deo vremena ćete provesti upravo u umlaćivanju prilično živahnih protivnika, uz povremeni obračun sa glavnim neprijateljima među kojima će vas samo prvi impresionirati svojim dimenzijama, što nas je pomalo razočaralo, naročito posle svega što smo videli u God of War-u II. Predah, s vremena na vreme, možete potražiti u zagonetkama koje uslovljavaju dalje napredovanje, ali su one po pravilu vrlo jednostavne

i obično zahtevaju pomeranje poluga ili postavljanje određenih objekata na zadate lokacije. Na nekoliko mesta će vam se verovatno desiti da se naizgled zaglavite, ali su rešenja uvek u blizini i nikada ne zahtevaju da izlazite iz prostorije u kojoj se nalazite. Kamera je potpuno automatizovana i nikada vam ne stoji na putu, a pritom vam svojim kretanjem sugerise kuda treba da idete, što, doduše, i nije od tolike važnosti s obzirom na potpuno linearni karakter igre. Eh, da, susreti sa "obdarenim" devojkama ni ovoga puta nisu izostali.

Ako baš treba da tražimo mane, onda je najznačajnija što ovde nema nikakvih inovacija – sve funkcioniše po dobro poznatoj formuli prethodnika i nikada ne skreće sa njihovog puta. Ipak, po našem mišljenju, to ne uzima igri puno od njenog kvaliteta, jer njen koncept i dalje deluje opijajuće kao i do sada. Dužina je ipak kontroverzna stavka – za prelazak će vam biti potrebno verovatno nešto preko sedam sati, što nije preterano impresivna brojka, ali je očigledno posledica limita samog medija (podsetimo, UMD ima kapacitet od 1,8GB) koji je iskorišćen do kraja. Usled toga, nekoliko praktično završenih nivoa moralo je da bude izbačeno, a kako oni izgledaju možete videti u dodatnom materijalu kada ga otključate. Ready at Dawn se ipak potrudio da vas motiviše da Chains of Olympus završite makar dva puta, jer će vam se na taj način otvoriti i dodatni bonusi,

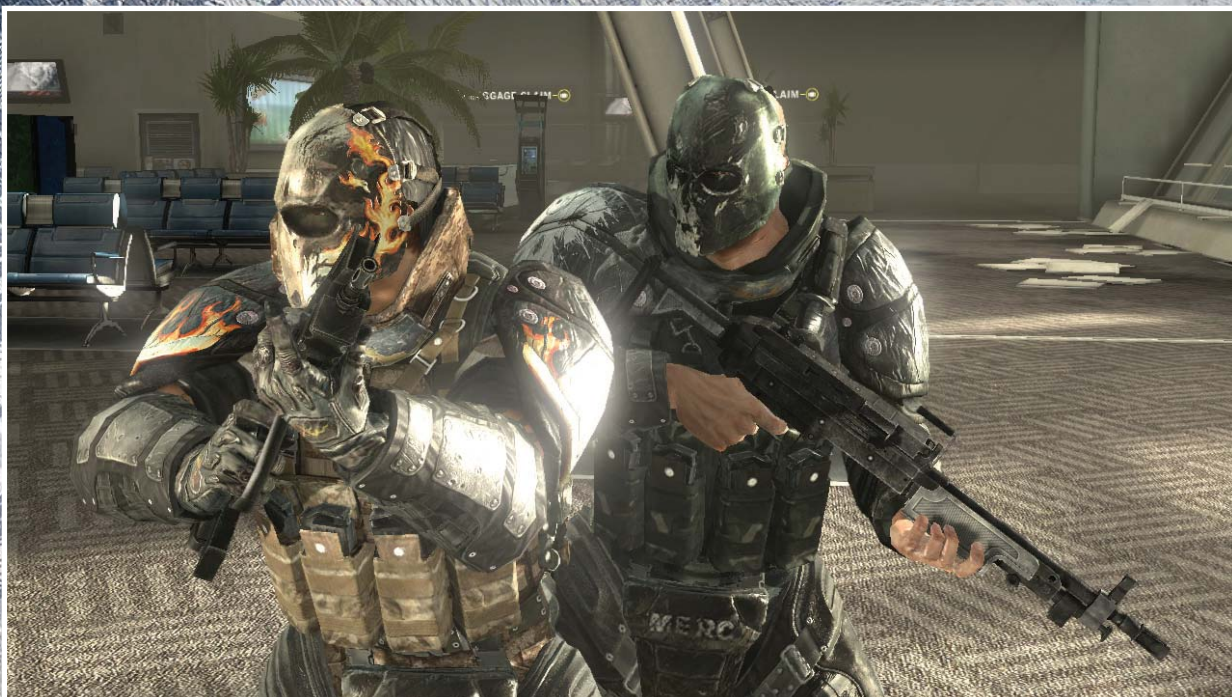
među kojima je i poseban set od pet vrlo zahtevnih misija.

Kao što rekospo, Chains of Olympus pleni u svakom pogledu, a to potvrđuju i njegova grafička rešenja. Jednostavno, igra je apsolutno u duhu svojih prethodnika kada je reč o dizajnu, i bez problema prevazilazi original i parira God of War-u 2, od koga je čak i bolja u nekim elementima. I ne samo to. Specijalni efekti i kvalitet animacije su krajnje impresivni, i sve to uz frame rate o kome nećete nijedanput razmišljati, čak i u najvećem žaru borbe. Odgovorno tvrdimo da je ovo novi benchmark tehničkih mogućnosti PSP-a, jer je razlika u odnosu na bilo koji do sada objavljen naslov itekako vidljiva. Još nešto – potpuno zaboravite na loading ekrane! Zahvaljujući streaming tehnologiji koja konstantno učitava novi sadržaj, jedini način da saznate da ste na novom nivou biće ispisivanje njegovog naziva na ekranu!

Zvučna podloga je takođe vrhunska, od novih muzičkih tema do zvučnih efekata koji su preuzeti iz prethodnika, i povremenih dijaloga za koje su angažovani isti glumci kao i ranije.

Chains of Olympus je možda i najbolji naslov za PSP. Kvalitet ovog naslova je toliki da jednostavno ne postoji profil igrača koji bi trebalo da ga propusti. Samim tim, i nama je bilo lako da mu dodelimo naš gold award.





EA Montreal/EA

Army of Two

autor: Milan Đukić

Sećam se da mi je jedna od omiljenih igara na Komodoru bila Bubble Bobble. Štaviše, toliko sam gotivio ovu igru, da i dan danas, u pola noći da me probudite, mogu da vam "otpevam" popularnu melodiju iz te igre. Ono što je, pored interesantnog koncepta, izdvajalo Bubble Bobble od drugih igara jeste sjajan "kooperativni" mod igre za dva igrača. Tek tada je BB pokazivao svoje pravo lice. Na sličnoj osnovi leži i Army of Two. Iako je singleplayer iskustvo zanimljivo, tek uz igranje kooperativnog moda možete zaista da uživate u ovom shooter-u.



Razlike između verzija

Na tržištu se trenutno mogu naći PlayStation 3 i Xbox 360 verzija igre Army of Two. PS3 varijanta uspešno koristi mogućnosti žiroskopa u Sixaxis kontroleru, pa ćete tako laganim pomeranjem džojpeda dole ili gore reload-ovati svoju pušku ili se sakrivati iza neprobojnih objekata. Sa druge strane, Xbox verzija ne poseduje ovu funkcionalnost, ali zato sadrži "achievements", odnosno dostignuća koja ćete otključavati tokom igranja.

Army of Two

Platforma: Playstation 3, Xbox 360

Za: Sjajna zabava za dva igrača

Protiv: Slaba zabava za jednog igrača

Kontakt: www.ea.com/armyoftwo, www.extremecc.co.yu

Cena: 4.999 dinara

SCENA 74

Elliott Salem i Tyson Rios, dva nekadašnja vojnika, glavni su junaci ove igre. Oni pristupaju plaćenicima, vojnicima koji su spremni da odu i bore se na bilo kom mestu u bilo koje vreme na bilo čijoj strani, zarad dobijanja nekoliko dodatnih nula (sa nekom cifrom ispred, razume se) na svom bankovnom računu. Igra prati period od 16 godina. U tom periodu će Salem i Tajson skapirati da stvari nisu tako jednostavne kako izgledaju, i da će, pored borbe sa "drugom stranom", u ovoj igri morati da se bore i sa izdajnicima u sopstvenim redovima, pa i da traže osvetu.

Šest kampanja postavljeno je pored Salema ili Riosa, u skladu sa tim kog karaktera na početku igre odaberete. Nakon toga, kraći video, a zatim i tutorijal, upoznaće vas sa "aggro" sistemom od kog je ova igra toliko zavisna, da se slobodno mogla zvati upravo tako. Naime, vojnik koji je aktivan u borbi, stalno puca, baca granate i slično, vremenom postaje crven, jer na sebe prebacuje "aggrometar", odnosno na sebe "navlači" pažnju (samim tim i paljbu) protivničkih snaga. Iako ovo na prvu loptu deluje kao loša stvar, zapravo nije, jer ćete tako omogućiti svom saigraču da se neometano prikrade protivnicima iza leđa i da ih eliminiše na lak i brz način. Koncept koji je dobro poznat igračima World of Warcraft-a je ovde dodatno proširen, pa se dugi boravak u najvećem aggro stanju nagrađuje svojevrsnim "god mod"-om, gde će lik u igri kraći vremenski period imati neograničenu količinu municije, svi projektili biće duplo jači, a posedovaće i nevidljivost koja će mu omogućiti da se prikrade protivnicima i "reši" ih na atraktivan način iz blizine. Neprijateljska snaga je, inače, podeljena u tri klase – plavi, crveni i zlatni. "Plavci" su laki za eliminaciju, crveni mogu da budu nešto komplikovaniji i predstave izazov, dok su zlatni zapravo "glavonje" koje zahtevaju dosta truda kako bi bili pobedjeni.

Dalje treba istaći da igra zaista zavisi od vašeg saborca i nemojte ni pomisliti kako ćete moći da je pređete bez pomoći drugog igrača. Kompjuterski vođen lik će obavljati ok posao, ali je za pravi

užitak potrebno igrati sa živim protivnikom, uz grickalice i omiljeno piće. Ne samo da je važan "aggro" faktor, već ćete biti u prilici da vam saborac pomaže da se popnete na visoku prepreku, da upravlja tenkom dok vi kao drugi igrač upravljate nišanskim spravama, da leti padobranom dok vi sa druge strane eliminišete neprijateljske snage, a posebno je zanimljiv "Back to Back" mod u kojem glavni junaci, leđa na leđa, prolaze velike grupe protivnika i lišavaju ih života u najboljem stilu akcionih filmova iz devedesetih godina.

Pored primarnih zadataka, svaka od misija poseduje i nekoliko interesantnih sekundarnih misija koje možete obaviti ukoliko želite. Pohvalno bi bilo da imate inspiraciju da uspešno okončate i sekundarne zadatke, iz prostog razloga što za sve to dobijate novac koji možete upotrebiti za unapređenje ili kupovinu novog oružja i opreme. Na kraju krajeva, vi i jeste plaćeni vojnik, zar ne?

Kada govorimo o negativnim stranama igre, ono što je glavni nedostatak jeste suviše kratka kampanja za jednog igrača, koja se može okončati u roku od oko pet sati. Drugi problem, koji jednostavno isplivava nakon čitanja ovog teksta, jeste AI rutina kompjuterski vođenih likova. Naravno da ne treba očekivati da se kompjuter ponaša kao živ čovek, ali u igri u kojoj sve zavisi od odnosa partnera, trebalo je stvari dodatno ispeglati. Tako, na primer, saborac neće umeti da iskoristi to što ste vi "navukli" sav aggro na sebe, često će uletati u sred bitke bez potrebe, a ukoliko budete ranjeni neće vas odvući na sigurno mesto, već će vas često izložiti još većoj paljbi. Problem je i interna komunikacija koja omogućava da saborca pohvalite ili udarite u glavu



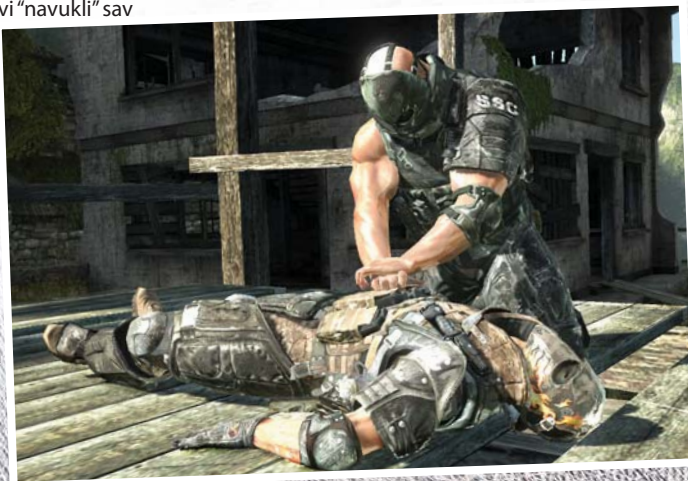
KONZOLE

ako ste nezadovoljni, kao i da zamenite oružje. Sve ove opcije, osim stilskog elementa i nekog vida "minijatura", u Army of Two nemaju apsolutno nikakvu funkciju, i najčešće ih nećete ni koristiti. Verovatno nećete koristiti ni mogućnost da kupujete bolje oružje ili da koristite specijalno naoružanje, jer ćete jednostavno shvatiti da je vaša primarna puška najbolje rešenje za sve protivnike.

Pored kooperativnog moda u split screen maniru na jednom ekranu, moguće je povezati dve konzole u privatnu mrežu, pa tako igrati AoT, a specijalna pogodnost je opcija timskog igranja protiv drugih timova širom sveta u za to dizajniranim arenama.

Kada govorimo o grafici, Army of Two svakako poseduje jedan od najboljih endžina trenutno na sceni. Modeli karaktera su detaljno prikazani, teksture su kvalitetne kao i specijalni efekti eksplozija i projektila. I zvuk je na visokom nivou i sigurno će se dopasti mnogima, jer je odnos dva glavna junaka prilično "prijateljski", pa će tako sve vreme igranja "leteti psovke" sa jedne na drugu stranu.

Kao što ste i sami, verovatno, zaključili, Army of Two je sjajan naslov za igranje sa društvom, odnosno jednim saigračem u ovom slučaju, pa vam isključivo taj vid igre i preporučujemo. Singleplayer opcija sa kompjuterski vođenim karakterom često može da bude pravo mučenje.





RESTORATION PROJECT

Igra: Fallout 2

Kontakt: www.nma-fallout.com/forum/viewtopic.php?p=464608

Desetak godina je rasla Fallout zajednica sa saznanjem da Interplay više ne postoji i da nikada neće dočekati nastavak dostojan prvog i drugog dela. U međuvremenu je procurelo dosta informacija vezanih za izradu Fallout-a 2, te smo doznali i o elementima igre koji, usled nedostatka vremena, nisu bili implementirani u finalni produkt. Dve godine je trebalo jednom jedinom čoveku da sve izostavljeno u igru i ubaci, što je samo dokaz ljubavi i privrženosti koju Fallout obožavaoci gaje prema svom idolu.

Pečovanje igre ovim neoficijelnim dodatkom neće doneti velike promene u startu, već ćete iste uočiti tek nakon višerasovnog istraživanja Fallout sveta. Dodato je nekoliko novih gradova, a oni već postojeći prošireni su ili blago promenjeni. Nove likove ćete susretati na svakom koraku, što za sobom povlači nove i ranije neimplementirane kvestove. Naravno, i nekoliko starih je produženo i doradeno, kako bi se zaokružila celina i poboljšalo igračko iskustvo. Možda i najzanimljiviji deo dodatka jeste učestalije pojavljivanje nasumičnih susreta, koji samo dokazuju koliko su originalni tvorci imali smisla za humor i osećaj za dizajn igara.

Bear Dude-ov dodatak je prosto nezaobilazan ukoliko sebe smatrate Fallout fanom. Količina materijala koja je ubačena je stvarno impresivna, te vam topla srca preporučujemo ovaj kraći podsetnik igračke istorije.



TRANSITIONS

Igra: Half-life 2

Kontakt: www.moddb.com/mods/9159/transitions

Da li ste se ikada zapitali šta bi se desilo sa Gordon Freeman-om da je na kraju prvog Half-Life-a odbio G-Man-ovu ponudu da izađe iz voza. Znamo da je bio transportovan u Xen gde je trebalo da "uđe u sukob iz koga ne može izaći kao pobednik". Transition mod istražuje upravo ovu delu.

Nakon burnog početka očekuje vas dug i mukotran put kroz Xen, kroz horde protivnika koji će vas saletati na svakom koraku. U finalnoj fazi ćete se konačno dokopati portala za povratak na Zemlju, ali će putovanje istim prizvati i sile Combine-a, koje su odgovorne za porobljavanje naše planete u drugom delu. Svakako zanimljiv sled događaja koji bi trebalo da iskusite i na sopstvenoj koži.

Mod je u opticaju već duže vreme, te se samo čekaju igrači željni dopunjavanja brojnih rupa koje su ostavljene između Half-Life-a jedan i dva.

ARMY
OF

T
W
O



18+

www.pegi.info



XBOX 360 LIVE



PLAYSTATION 3

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Army of Two are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.
PlayStation, PLAYSTATION 3 and PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

www.ARMYOFTWO.COM



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

A PATH BEYOND

Igra: C&C: Renegade

Kontakt: www.apathbeyond.com

Command & Conquer predstavlja jedan od prvih i najpoznatijih serijala strategija u realnom vremenu. Renegade je predstavljao kratak i neuspešan izlet u FPS vode, koji je autorima A Path Beyond (APB) moda poslužio kao osnovna ideja. Naime, reč je o tematskom dodatku za C&C: Red Alert, koji će vas poput Renegade-a staviti u čizme vojnika jedne od zaraćenih strana.

Mod je, u suštini, veoma sličan Battlefield-olikim igrama, u kojima se dve zaraćene strane sukobljavaju na jednoj mapi. APB u svo to puškaranje ubacuje i strateške elemente, te ćete biti prinuđeni i da se bavite izgradnjom i sakupljanjem resursa. Barake će vam omogućiti da birate naprednije klase, War Factory da gradite vozila i tenkove, dok će Ore rafinerija slati sakupljače po preko potrebnu rudu. Cilj je uništiti neprijateljsku bazu, što se može ostvariti samo izbegavanjem odbrambenih tureta i protivničkih igrača.

Hardverska zahtevnost je minimalna, i pored svih modifikacija koje su autori odradili na već zastarelom endžinu. Ukoliko ste ljubitelj ovakvog tipa igara, A Path Beyond će vas sigurno privući. Iako sam koncept nije nov, realizacija je svakako zanimljiva. Mod se već mesec dana može skinuti, potpuno je besplatan, a brojni serveri samo čekaju na vas.



ALLIED INTENT XTENDED

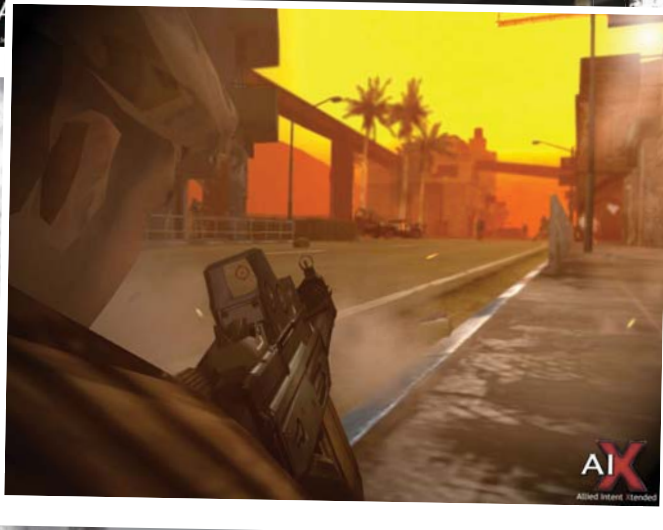
Igra: Battlefield 2

Kontakt: <http://aixtended.com>

Battlefield 2 predstavlja isključivo multiplayer iskustvo, što nije sprečilo autore Allied Intent Xtended moda da BF2 modifikuju, napravivši od njega čist singleplayer doživljaj. Mehanika igre nije prepravljana, ali su u istu ubačeni kompjuterski vođeni igrači koji su toliko nedostajali u originalnom izdanju.

Igra je obogaćena novim tipovima vojnika, terenskih vozila i aviona, dok je i arsenal uvećan za tridesetak komada vatrenog oružja. Tri osnovne frakcije dobile su novog protivnika u vidu vojske Ujedinjenih Nacija. Dodato je i devet novih mapa, dok su originalne prepravljene i prilagođene sukobu sa neljudskim protivnicima.

Mod podržava i okršaje više igrača, ali se ne preporučuje, s obzirom da je sve odrađeno kako bi se pružio najbolji doživljaj za jednog jedinog igrača.





EVOLUTION PATCH II

Igra: Pro Evolution Soccer 2008

Kontakt: www.pes-beat.com

Pre otprilike godinu dana pisali smo o fenomenalnom Evolution patch-u za Pro Evolution Soccer 6, a on je ovih dana dobio nasljednika za trenutno aktuelnu verziju Konamijevog fudbala. Upravo zbog kvaliteta prethodnog izdanja koje je daleko nadmašilo zaista brojne slične projekte, od njega smo očekivali mnogo...i to smo, u principu, i dobili.

I pored toga što je sam patch u kompresovanoj formi "težak" oko 2GB, njegov najvažniji deo zauzima samo par stotina kilobajta. Naravno, govorimo o option file-u na čiju izradu je i potrošeno najviše vremena, što se zaista lako može uvideti. Poradeno je pre svega na spisku klubova, pa se među njima sada nalaze kompletno svi učesnici Lige šampiona, ali i još nekoliko timova iz Severne i Južne Amerike, među kojima je čak i LA Galaxy. Za divno čudo, i pored (još jedne) očajne evro sezone, Crvena Zvezda je ostala na spisku, za razliku od nekoliko klubova iz Skandinavije za kojima, verujemo, niko neće žaliti. Ipak, najbitnija promena odnosi se na ubacivanje Bundeslige koja je i ove godine bila u potpunosti izostavljena. Kao i u prošlom Evolution patch-u, ona je postavljena na mesto holandske Eredivisie koja je premeštena u Other C grupu timova. Spisak reprezentacija se ovoga puta nije menjao, što s obzirom na

njihov kvalitetan izbor ove godine, i nije nekakav nedostatak. Podjednako nas je impresionirala i količina energije koja je uložena na sređivanje sastava timova i formacija – spiskovi igrača su zaista odlični, a na njima se nalaze i mladi fudbaleri koje vrlo retko vidamo u zvaničnim utakmicama. Možda se sećate da je jedna od najozbiljnijih mana originalnog Evolution patch-a bila nedovoljna posvećenost sređivanju sastava reprezentacija (naša je bila posebna priča), ali je ovoga puta to ispravljeno. Državni tim Srbije je gotovo u potpunosti realan, uključujući tu i taktički segment, a zadovoljni smo i pojedinačnim ocenama fudbalera. Na terenu se ove izmene ipak ne primete, jer se autori nisu odlučili za globalne promene statistika (recimo, za ubrzanje ili usporavanje svih igrača za određeni procenat, što bi sigurno uticalo na izvođenje).

Sa vizuelnog stanovišta, urađeno je takođe dosta. Novi meniji su svakako atraktivniji, ikonice timova i reprezentacija su vrlo lepe, a tu je i mnogo drugih sitnih detalja koji će vam se sigurno svideti. Na samom terenu su takođe prisutna poboljšanja, počevši od izgleda trave do realističnih transparentata i reklama. Primetićete, takođe, i da su dresovi odlični, što je zasluga novog kitservera. Nažalost, isti je još uvek bez

podrške za stadione, što znači da se njihov broj sa trenutnih 15 nikako ne može povećati. Dosta igrača dobilo je nova lica, a tu su i nove kopačke, odnosno lopte.

Zvučna podloga je doterana koliko je to bilo moguće. Ogroman broj timova i reprezentacija ima sopstvene navijačke povike i pesme (uključujući tu i brdo ekipa iz Bundeslige) a meniji su obogaćeni novim numerama, uglavnom vrlo poznatih izvođača koji su, treba li reći, pravi melem posle tórture kojoj nas je Konami izložio.

Posle nekoliko dana intenzivnog testiranja zaista nam je teško da izrekemo bilo koju manu vrednu pomena. Patch je pre svega izuzetno stabilan i nije nam nijednom uzrokovao izletanje u Windows, a jedini bag na koji smo naišli bili su nevidljivi slajderi za podešavanje jačine muzike i komentara, što je u trenutku dok ovo čitate verovatno stvar prošlosti.

S obzirom na sva ograničenja koja postavlja PES 2008, mislimo da Evolution patch II predstavlja zaista izuzetnu modifikaciju koju svakako morate instalirati. Pritom, taj proces je ove godine znatno lakši i nakon preuzimanja svih potrebnih fajlova ne bi trebalo da traje duže od pola sata.

interview

Odmah nakon izlaska Evolution patch-a imali smo priliku da porazgovaramo sa jednim od vodećih ljudi na projektu, što je bila sjajna prilika da se upoznamo sa procesom njegove izrade.

1. ZA POČETAK, MOŽEŠ LI DA PREDSTAVIŠ SEBE I OSTALE ČLANOVE TIMA?

Ja sam iz Ciriha, Švajcarska i imam 20 godina. Mislim da su i ostali članovi u istoj starosnoj grupi. Članovi tima su: Bavaria_Zurich (ja), Blue Stinger, DonCerveza, Fastdog, Fl@schb@ack, Fox, jedi_pereira, kyuss1, Lo\$ty, PaulDiddy, Rechi, r!dl3e.de, Tommsen. Kao što vidite, mi smo tim od 13 ljudi koji su ljudi za PES-om. Većina živi u Nemačkoj, jedino je jedi_pereira iz SAD-a.

2. KOLIKO DUGO STE RADILI NA OVOM PATCH-U?

Ja lično sam radio između 30 i 40 sati. Ali ja sam pritom i jedan od osnivača tima i svaki dan provodim dosta vremena na našem forumu. U septembru smo počeli da tražimo nove članove, u oktobru smo krenuli sa editovanjem, što znači da smo na patch-u radili četiri meseca...

3. KOJI JE BIO NAJTEŽI ZADATAK U NJEGOVOM KREIRANJU? NA KOJI NJEGOV DEO STE NAJPONOSNIJI?

Ranije smo morali da menjamo option file sa editorom unutar same igre. To je bilo zaista teško. Sada je, sa odličnim editorom (kao posebnom aplikacijom van igre, prim.), to postalo veoma lako, pa smo izmenili 90% igrača i timova. To je zaista mnogo posla. Zato smo najviše ponosni na option file. On je sjajan i daje potpuno novi osećaj igri. On je srce ovog patch-a u koji smo uložili mnogo dana rada.

4. KAO PATCH-ER, ŠTA OSEĆAŠ DA JE NAJVEĆI OGRANIČAVAJUĆI FAKTOR PES 2008 KADA JE REČ O KONKRETNOM MODDING-U? DA LI MISLIŠ DA JE TO, MOŽDA, BROJ SLOBODNIH MESTA ZA KREIRANJE TIMOVA?

Hm, teško pitanje. Mislim da je u pitanju osnovna struktura podataka. Mi uvek pokušavamo da uradimo sve što je moguće. Ali trenutno ne možemo više od ovoga...da, broj slobodnih mesta za kreiranje timova je veoma ograničen. Konami bi trebalo da ih napravi više.

5. MNOGI KORISNICI, UKLJUČUJUĆI NAS U PLAY!-U, SMATRAJU VAŠ PATCH ZA PES6 NAJBOLJIM KOJI JE NAPRAVLJEN I SIGURNI SMO DA SE TO NEĆE PROMENITI SA PES 2008. DA LI PLANIRATE DA NAPRAVITE NOVE VERZIJE KASNIJE U TOKU GODINE?

Hvala, to je lepo čuti. Već smo napravili dodatak za Bundesligu 2, tako da možete da igrate sa "čistom" nemačkom Master ligom. Na leto možda napravimo update koji će sadržati sve transfere zaključno sa 31. avgustom.

6. ŠTA MISLIŠ O POSLEDNJEM IZDANKU SERIJALA, POREDEĆI GA SA PES 6?

Za mene je PES 6 bio bolja igra. U PES 2008 ima lepih stvari, mada je u gameplay-u moglo biti još poboljšanja.

7. DA LI BI NEŠTO ŽELEO DA DODAŠ ZA KRAJ?

Želeo bih da se zahvalim za intervju. I hvala zajednici, zbog njih i radimo Evolution patch. I samo jedan savet čitaocima – probajte ga!





Altec Lansing SoundBar

Reprodukcija zvuka nikad nije bila jača strana većine laptop računara. Takođe, mnogi TV sistemi (plazma, LCD) mogu se nabaviti bez ugrađenih zvučnika – samo panel koji prikazuje sliku. U slučaju da želite da poboljšate nivo zvuka sa vašeg portabl računara ili, sa druge strane, ne želite da doplaćujete često velike sume za originalne zvučnike koji opciono idu uz plazma i LCD ekrane, kompanija Altec Lansing ima rešenje za vas. Model „SoundBar“ je nov pristup u domenu „full-range“ zvučnika i najverovatnije neće izneveriti vaša očekivanja.

autor: Vladimir Kosic

Uređaj je tako koncipiran da ga možete postaviti i ispod desktop monitora, a dovoljno je lepo dizajniran da ne narušava harmoniju vašeg radnog stola. Dimenzije su mu 374 (dužina) x 86 (dubina) x 113 mm (visina), a masa je 1,7 kg. U suštini, to je samo jedan zvučnik i mnogi će ga samo kao takvog i prihvatiti, međutim, ima tu još ponešto. Kao što mu i samo ime kaže, on se sastoji iz jednog komada, dakle ne radi se o nekakvom 2+1 ili 5+1 sistemu iz više odvojenih zvučnika. Ne treba da vas zbuni to što je na kutiji ovog Altec-a istaknuto da se radi o 2+1 modelu. SoundBar u jednom kućištu sadrži ukupno tri zvučnika u liniji, gde su levi i desni u stereo modu i zaduženi su za reprodukciju srednjih i visokih tonova. Središnji zvučnik u liniji, iako se fizički ne razlikuje od ova prethodna dva, podešen je da „svira“ samo niske, bas tonove, te tako praktično uzima ulogu subwoofer-a. Naravno, ne očekujte previše – ovakva postavka je isključivo bazirana na tome da se obezbedi zvuk bez imalo distorzije, jer nema preplitanja frekvencija i svaki od tri mala zvučnika (5 cm prečnik) vrlo korektno obavlja posao u svom frekventnom rangu. U Altec Lansing-u ovo nazivaju XdB tehnologijom, koja omogućava glasan zvuk uz gotovo nimalo distorzije.

U stvarnom svetu je to zaista tako, SoundBar možete pojačati poprilično bez da se remeti kvalitet zvuka. Njegovih maksimalnih 93 dB „osetljivosti“ zvuka, po zvaničnim papirima je u potpunosti realno. Dakle, ovaj uređaj je veliki napredak za većinu postojećih zvučnih sistema prenosivih računara.

Sa desne strane SoundBar-a nalaze se konektori, jedan za brzo povezivanje sa raznim portabl muzičkim plejerima (AUX), dok je drugi audio-out za slušalice, za slučaj da ovaj Altec povezujete na već postojeći izlaz za slušalice vašeg kompjutera. Oba konektora su standardni 3.5 mm stereo. Pozadi, ali takođe sa desne strane, pronaći ćete još jedan 3.5 mm ulaz, a to je audio-in. Praktično, tako imate dva ulaza za izvor zvuka. Zamišljeno je da vam ovaj pozadi bude primarni, stalno povezan sa kompjuterom (ili sa nečim drugim), dok je ovaj sa strane isključivo namenjen brzom povezivanju sa eksternim muzičkim uređajima. Dakle, zvuk se preuzima sa onog uređaja koji je poslednji priključen u jedan od ova dva ulaza. Pored audio-in konektora pozadi, tu je i DC IN džek za napajanje strujom od 5V. Sa prednje strane, desno

od zvučnika, nalazi se rotirajuća kontrola jačine zvuka, koja maksimalnim okretanjem ulevo isključuje uređaj. Zvuk pak možete trenutno eliminisati ako pritisnete ovaj taster. U paketu se, uz sam uređaj, dobijaju samo još adapter za struju i 3.5 mm kablovi u dve dužine. Jedan je standardni, 1.5 metara dugačak, dok je drugi mnogo manji, dugačak tek nekih 15-ak centimetara, što će vam omogućiti komfornu konekciju sa eksternim uređajem, bez previše kablova na stolu.

Altec Lansing SoundBar je univerzalni uređaj koji sigurno može naći svoju namenu u svakom domu. Zvučnik veoma dobrih karakteristika i kompaktnih dimenzija može obezbediti kvalitetan zvuk i tako poboljšati zvučnu sliku vašeg postojećeg televizora, laptop ili desktop računara i MP3 plejera. S obzirom na to da se radi o test primerku, ostajemo vam dužni cenu koju ćete ubrzo moći da saznate kod lokalnog distributera.

Kontakt:
www.pccentar.com

PCIGRE.NET



Najnovije IT vesti iz celog sveta Najnovije IT vesti iz celog sveta Najnovije IT vesti iz celog sveta

PCvesti

<http://www.pcvesti.com/>

NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



SI!



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT



AudioHub

Prenosivi računari poseduju svoje brojne prednosti. Laki su, staju u skoro svaku torbu, mogu se koristiti bilo gde, poseduju bateriju za autonomiju rada i tako dalje. Međutim, uz sve te prednosti stiže i poneka mana – tastatura nije pogodna za dugo kucanje, često vam nedostaju priključci na koje ste navikli na kućnom računaru, a ni zvučnici nisu baš sjajnog kvaliteta (osim kod nekih najboljih modela). Logitech je ponudio rešenje za ovaj, i još nekoliko drugih problema.

AudioHub izgledom zaista ne podseća ni na šta što ste mogli da vidite do sada, i zaista bi nam bilo teško da objasnimo o čemu se radi kad ne biste imali i sliku koja prati ovaj tekst. U pitanju je par zvučnika vodoravne orijentacije koji je fiksiran za svojevrsnu bazu koja predstavlja subwoofer. Na ovaj način imate 2.1 sistem u samo jednom jedinom "parčetu" hardvera. Zvučnici poseduju opciju izvlačenja na levu, odnosno desnu stranu, tako da se, u skladu sa veličinom ekrana notebook-a, mogu prilagoditi da taman koliko treba "izviruju" sa svake od strana.

I ovo, naravno, nije sve. Uz laptop računare dešavaju se često dve stvari – gužva sa kablovima na stolu i nedostatak slobodnih USB portova. AudioHub i za ovo poseduje rešenje. Ne samo da poseduje tri dodatna priključka za USB uređaje koje imate a želite da koristite uz laptop, već specijalan segment proizvoda služi za namotavanje kablova od miša, tastature, kamere, spoljašnjeg hard diska, kako bi vaš radni sto bio uredan. Još jedan dodatak jeste i svojevrsno postolje za web kameru koje je takođe podesivo, i omogućava vam da

postavite kameru taman na visinu iznad gornje ivice vašeg notebook-a.

Kada govorimo o kvalitetu zvuka, od Logitech-a se, naravno, uvek očekivao premium nivo, a tako je i ovoga puta. Kako su u pitanju zvučnici snage 15 vati, ne treba očekivati da će biti kao kvalitetniji kućni sistemi, ali su višestruko bolji nego zvučnici ugrađeni u skoro sve prenosive računare na tržištu trenutno.

AudioHub stoga nudi odlične opcije za one kojima je to zaista potrebno – za zaposlene ljude sa prenosivim računarima koji u svojoj kancelariji ili drugom radnom okruženju ipak hoće kvalitet više i sređene kablove na stolu. Iz tog razloga i nije teško preporučiti AudioHub upravo takvim korisnicima.



Kontakt: Logitech,
www.logitech.com

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech.

Designed to move you™





Biostar 9600GT

Kako je nedugo nakon svog pojavljivanja Biostar TA690G matična ploča dobila nadimak „Otrov u malom“ u našoj redakciji, nastala je tradicija po kojoj vrhunski Biostar proizvodi postaju poznati po svojim nadimcima i performansama. Biostar 9600GT 512 MB V9603GT52 ili „Mali Zmaj“ (kako joj je već nadenut nadimak) je grafička karta koju smo imali priliku da testiramo.

autor: Marko Nešović

Sa novim G92 čipom nVidia je značajno unapredila osmu generaciju GeForce kartica i sa modelom 8800GT napravila apsolutni best buy u svojoj klasi. Povećavajući broj shader jedinica na 96 (koliko su imali modeli 8800GTS sa G80 čipom) i tranzistora za 10% u kombinaciji sa novim GPU-om, dobijena je odlična karta koja je, iako poseduje užu magistralu i manje memorije, čistila pod sa mnogo skupljim modelima. Uvideći potencijal G92 čipa, deveta generacija GeForce kartica koristi G94 GPU koji je, u stvari, G92 sa manje shader jedinica (64 umesto 96) čime je omogućena manja površina, a samim tim i manje korišćenih tranzistora, što je uticalo na nižu cenu proizvodnje.

Kartica dolazi u lepo dizajniranoj metalik zelenoj kutiji čija zadnja strana krije dodatne informacije o devetoj seriji nVidia GeForce kartica, ključne karakteristike i minimalne sistemske zahteve (bez specifikacija takta jezgra, memorije i shader-a), dok prednju stranu krasi oskudno odeveni lik mlade elf-ratnice. Biostar kartice su poznate po siromašnom pakovanju u cilju snižavanja cene visokokvalitetnog proizvoda, pa ne iznenađuje što kutija sadrži samo najosnovnije: karticu, drajvere, kratko uputstvo, DVI adapter, TV-out kabl i

6pinski PCI Express adapter za napajanje. Referentni dizajn nVidia kartice je u potpunosti ispoštovan, pa crni hladnjak koji zauzima jedan slot ima samo Biostar nalepnicu na ventilatoru. Preporučeni hladnjaci osmoj seriji nVidia kartica bili su možda najveći problem, jer njihova koncepcija jednostavno nije omogućavala adekvatno hlađenje GPU-a i memorije, pa su nakon prvih modela sa referentnim hladnjacima proizvođači pribegavali alternativnim rešenjima zarad boljih performansi i stabilnosti sistema. Kartica poseduje dva digitalna i jedan TV izlaz, pri čemu je maksimalna rezolucija koja se može prikazati korišćenjem DVI – 2560 x 1600 piksela. DVI-analog adapter je uključen u paket, ali zato nedostaje DVI-HDMI adapter i kabl koji povezuje SPDIF izlaz zvučne kartice sa grafikom čime se omogućava zvuk pri reprodukciji HD sadržaja. GPU sadrži novu DisplayPort podršku, ali je implementacija nove HD konekcije ostavljena proizvođačima, za šta se Biostar nije odlučio kod ovog 9600GT.

Korišćeni hladnjak, kao što smo napomenuli, zauzima jedan slot i predstavlja unapređenu verziju onoga korišćenog na 8800GT modelima. Posедуje bakarnu osnovu i aluminijumsko telo sa krilcima preko kojih se omogućava

efikasno hlađenje uz pomoć integrisanog ventilatora. Kako se 9600GT kartice znatno manje greju u odnosu na prethodnu generaciju, ne postoji odvod za topao vazduh van kućišta, ali kuler sadrži otvor na gornjoj strani preko koga se vrši izbacivanje toplog vazduha van samog hladnjaka. Pošto je karta kompatibilna sa bilo kojim 9600GT modelom prisutna je bočna SLI konekcija, a neposredno do nje nalazi se konektor za SPDIF audio ulaz. Zadnja strana kartice nosi horizontalno orijentisan PCI Express konektor neophodan za funkcionisanje kartice, koji bi veću funkcionalnost imao sa vertikalnom orijentacijom kao kod novih ATI Radeon-a, čime se omogućava lakša manipulacija kablovima i ne zahteva dodatni prostor sa zadnje strane ionako dugačkih kartica. Oko GPU-a urađenog u 65nm proizvodnom procesu raspoređeno je osam Samsung DDR3 memorijskih čipova od po 64MB deklariranih na 1ns.

U poređenju sa sličnim karticama, 9600GT definitivno troši malo struje. Za razliku od ATI konkurentskih modela u 3D radu, ovaj nVidia GPU ima manju potrošnju, ali zahvaljujući PowerPlay tehnologiji koju poseduje većina novih Radeon-a, a koja drastično obara taktove kako bi se obezbedila manja potrošnja i manje

1280*1024	Biostar 9600GT 512MB	Sparkle 8800GT 512MB	ATI Radeon HD3850 256MB
Radne frekvencije (GPU/memorija)	650/1800 MHz	600/1800 MHz	670/1660 MHz
3DMark06 S.M. 2.0	3930	3962	3587
3DMark06 S.M. 3.0	4036	4464	3955
FEAR (Maximum)	58	58	57
World in conflict	25	24	25
Crysis	24.7	26.1	21.4
Kontakt	Telix, www.telix.co.yu	Alti Computers, www.alti.co.yu	AMD, www.amd.com

Kontakt: Telix,
www.telix.co.yu



zagrevanje u 2D 9600GT, ipak gubi od ATI kartica. Kako buka koju kartice proizvode postaje sve važniji faktor pri odabiru modela, kupci se sve češće odlučuju za silent varijante ili ekstra tihe modele. Biostar-ov model je, u suštini, veoma tiha kartica, čija buka u 2D modu jedva može da se čuje – oko 22dBa, dok pri opterećenju ventilator proizvodi buku jačine 30-ak dbA, što je i dalje prihvatljivo s obzirom na konkurentske modele.

Test konfiguracija na kojoj smo merili performanse kartice sastojala se iz sledećih komponenti: DFI LanParty DK 790FX matične ploče, AMD Phenom 9700 procesora takta 2.4GHz, 2x1GB OCZ Premium DDR2 memorije brzine 1066MHz pri latencijama 5-5-5-15, WD Caviar SATA2 hard diska kapaciteta 160GB i Thermaltake ToughPower 850W napajanja, čime je postignut uslov da nijedna druga komponenta sistema ne bude usko grlo tokom testa, da bi kartica pokazala svoj maksimum. Kao referentni modeli korišćene su Sparkle 8800GT 512MB i ATI Radeon 3850 256MB kartice zarad upoređivanja rezultata i njihovog klasifikovanja prema ostalim modelima slične cene i performansi. Pošto sve kartice pripadaju srednjem segmentu tržišta, merenja su vršena u rezoluciji 1280 x 1024, pri čemu prvi rezultat podrazumeva

default setovanja (bez FSAA i AF), dok je drugi očitavanje sa uključenim 4xFSAA i 8xAF. Rezultate koje smo dobili možete videti u priloženim tabelama, a jasno se uočava da su performanse Biostar-ovog modela vrlo bliske Sparkle kartici i da se razlikuju za najviše 15%, i to u generičkim testovima. Radeon je pri uključenim FSAA i AF pokazao da mu nedostaje video memorije, ali se dobro držao u ostalim testovima i pokazao da je, ipak, kartica sa najboljim odnosom cena performanse na našem tržištu. Mogućnosti podizanja takta kartice zarad dobitka na performansama su vrlo bitan faktor pri kupovini, a Biostar modeli su uvek bili poznati po kvalitetnim proizvodima sa velikim OC potencijalom, pa nismo imali razloga da sumnjamo u isti kod modela na testu. Ipak, Biostar kartica nas je prosto oborila s nogu. Fabrički takt GPU-a je sa 650MHz podignut na stabilnih 790MHz, pri čemu su shader jedinice, proporcionalno, sa 1650MHz radile na 1940MHz, a memorija sa 900MHz na 1070MHz, pri čemu napon kartice nije pomešan sa fabričkih vrednosti. Ovim je postignut 20% viši takt jezgra i memorije, pri čemu se kartica nije grejala znatno više nego uobičajeno, ali se i u 2D modu ventilator vrteo na maksimalnom broju obrtaja, što je mala cena za ovoliko podizanje takta, a samim tim i performansi grafičke kartice.

Sa cenom koja tek prelazi 14.000 dinara, Biostar 9600GT nudi odličan overklokerski potencijal, performanse u rangu 8800GT modela sa 256MB memorije (više nego duplo bolje od performansi 8600GT modela prethodne generacije), malu potrošnju energije, nizak nivo buke pri malom opterećenju, HD video (HDMI+HDCP) i audio podršku i prihvatljivu cenu. S druge strane, utisak kvare siromašno pakovanje bez audio kablova i HDMI adaptera, nešto veća buka pri opterećenju kartice, niži (fabrički taktovi).

S obzirom da je ovo prva predstavljena kartica serije 9 nVidia GeForce-a, ne treba zameriti na referentnom dizajnu kartice i hladnjaka, jer je ovo, ipak, bila trka za prvim modelima nove generacije koji jednostavno nisu imali vremena da prođu kroz fazu u kojoj bi se raspravljalo o alternativnom dizajnu. Kartica nudi baš ono što je od nje i očekivano – više nego duplo bolje performanse od 8600GT i GTS modela, novi čip, HD audio/video podršku, manje grejanje, i ono što izdvaja Biostar-ov model od konkurencije – neverovatni OC potencijal. Niža cena postignuta je nešto siromašnijim pakovanjem, ali su performanse više nego zadovoljavajuće, a par kablova i adaptera mogu se kupiti po potrebi, bitan je celokupan utisak, a on zaslužuje Play! Golden Award.

1280*1024 (FSAA 4X, AF 8F)	Biostar 9600GT 512MB	Sparkle 8800GT 512MB	ATI Radeon HD3850 256MB
3DMark06 S.M. 2.0	3301	3559	2626
3DMark06 S.M. 3.0	2896	3260	2561
F.E.A.R.	49	40	31
World in conflict	24	24	16
Crysis	21.5	23.7	13.2



Otrov u malom II

autor: Marko Nešović

Nakon ne tako dobrog tržišnog uspeha Xpress 200 čipsetova koje je ATI nudio tržištu, RS690G je postao sinonim za best buy ostavivši nForce modele u prašini iza sebe. Po izuzetno pristupačnoj ceni, ploče sa ovim čipsetom nudile su vrhunske performanse, kako za office i kućne tako i za napredne platforme. Integrisano grafičko rešenje bez problema se snalazilo u Vista Aero okruženju, a bilo je moguće odigrati i po neku noviju igru. Pojedini modeli, kao što je to bio čuveni Biostar TA690G sa naprednom BIOS sekcijom i kvalitetnom naponskom jedinicom, nudili su mnogo više za malo uloženog novca. Zahvaljujući visokom kvalitetu izrade i korišćenih komponenti, većina procesora gurana je do apsolutnog limita čime su se rezultati ostvareni sa ovom mATX pločom merili sa višestruko skupljim modelima.

U međuvremenu je AMD izbacio Spider platformu nudeći nekoliko verzija matičnih ploča sa čipsetovima 770 (single PEG, narodnu varijantu), 790X (Crossfire varijantu) i 790FX (naprednu varijantu namenjenu entuzijastima, opremljenu CrossfireX mogućnostima). Za očekivati je bilo da će i integrisano rešenje doživeti facelifting u vidu novog 780G čipseta. Prednosti koje ovaj čipset donosi sa sobom ogledaju se, pre svega, u mogućnosti pravljenja HTPC ili multimedijalnog računara sposobnog za HDTV, HD-DVD ili Blu-ray reprodukciju bez dodatnih grafičkih kartica. Severni

most – 780G u sebi sadrži integrisano grafičko rešenje – Radeon HD3200 koji je sposoban za dekodiranje bilo kog multimedijalnog sadržaja. 690G čipset je originalno projektovan od strane ATI-ja i samo je rebrendovan u AMD nakon spajanja ova dva giganta, tako da se slobodno može reći da su 780V i 780G prvi pravi AMD čipsetovi. Kako je pravljen u 55nm tehnologiji, sitniji proizvodni proces omogućio je manje zagrevanje, za razliku od novih Intel G35 i G33 koji se i dalje proizvode u 90nm i imaju daleko veću toplotnu disipaciju.

Kontakt: Telix,
www.telix.co.yu

780G ide korak dalje kada su 3D performanse u pitanju nudeći DirectX 10 podršku baziranu na integrisanom rešenju, Hypertransport 3.0 (magistrala radi na 2GHz sa propusnom moći od 41.6GB/s.) i PCI Express 2.0 grafički slot. Ovo integrisano grafičko rešenje bazirano na Radeon-u 3200 sadrži UVD tehnologiju Radeon-a 3xxx koji, prebacujući posao dekodiranja na GPU, oslobađa procesor omogućavajući time bolje iskorišćenje Avivo tehnologije. Naglašava se mogućnost hibridnih Crossfire mogućnosti, tj. spajanje integrisane grafike sa dodatnom karticom u Crossfire mod (trenutno moguće sa Radeon 3450 i 2400 karticama). Ovim se omogućava uparivanje četiri monitora čime se proširuju multimedijalne mogućnosti čipseta. 780G northbridge obezbeđuje HDCP sa audiom, dva nezavisna displej kontrolera, PCIE x16 i šest PCIE x1 linija, kao i HT3 komunikaciju sa procesorom. Sa druge strane, vremešni SB600 zamenjen je naprednim SB700 koji omogućava 12 USB 2.0 i dve USB 1.0 konekcije (namenjene mišu i tastaturi), šest SATA II (RAID stripping, RAID mirroring, RAID 10 ili RAID 0), jedan PATA, PCI interfejs, kao i HD audio. Još jedna novost je unapređenje USB kontrolera čime su brzine prenosa podataka povećane za nekih 20% u odnosu na 690G čipset.

Dizajn konkretne ploče na testu, Biostar-ovog modela TA780G M2+ ploče, ne razlikuje se mnogo od 690G prethodnika. Plavi lak štampane ploče, zeleni i narandžasti konektori, kombinacija solid (CPU i naponske jedinice) i klasičnih kondezatora, dobar raspored komponenti, visok kvalitet izrade – baš ono na šta nas je Biostar navikao. Severni i južni most poseduju pasivno hlađenje, pri čemu je hladnjak na južnom mostu simboličan, jer je zagrevanje SB700 stvarno minimalno. Na severnom mostu hladnjak je malo ozbiljniji i sasvim je adekvatan, pri čemu je AMD logo zamenjen Biostar natpisom. Kvalitetne naponske jedinice obezbeđuju

stabilan rad i omogućavaju bolje overklok mogućnosti. Četiri memorijska sloti primaju DDR2 memoriju koja može raditi u Dual Channel modu i to na taktovima 533/667/800/1066 (1066 MHz samo uz AM2+ procesore). I/O back panel nosi dva PS2 porta, DVI, analog VGA, četiri USB 2.0 konektora, LAN (RJ45) i tri audio konektora. Ovoga puta izostala je HDMI konekcija, ali sumnjamo da je isti moguće povezati preko adaptera na DVI koji, nažalost, nismo imali prilikom testa radi provere. Ploča je kao i prethodni model napravljena u mATX formatu, dimenzija 24.4 x 21.5 cm, i sadrži po jedan PCIExpress x16 i x1 port, i dva standardna PCI 1.1 sloti. Što se hard diskova tiče, postoji jedan PATA i šest SATA2 portova. Od internih konektora na štampanoj ploči nalaze se još i floppy, COM port i printer konekcije, audio, tri USB dodatna konektora i dva konektora za ventilatore (od kojih je jedan četvoropinski za CPU), što nas je malo razočaralo, jer u kombinaciji sa jačom grafikom, nekoliko hard diskova, overklokovanim procesorom i dobrom memorijom, dodatno hlađenje kućišta je krucijalno za stabilan rad sistema. Nedostaju i power/reset onboard tasteri, te H/W error LED indikatori koje je TA690G imala, a koji su bili jako korisni pri podešavanju sistema, overkloku i čestim promenama komponenti, pa se stiče generalni utisak da je 690G bila malo više OC friendly i da je bila bogatije opremljena od ove nove verzije.

Što se softverske strane tiče, BIOS je profesionalno odrađen, sa mnoštvom mogućnosti za fina podešavanja, čime je korisnicima omogućeno da izvuku dodatne megaherce iz svog sistema. Test konfiguracija se sastojala od (engineering sample) AMD Phenom 9700 procesora takta 2.4GHz, 2x1GB OCZ Premium DDR2 memorije takta 1066MHz, Western Digital 160GB SATA2 hard diska i Thermaltake ToughPower 850W napajanja. Kako je procesor inženjerski primerak – poseduje ograničenje pri overkloku pa nismo uspeali da podignemo takt za više od

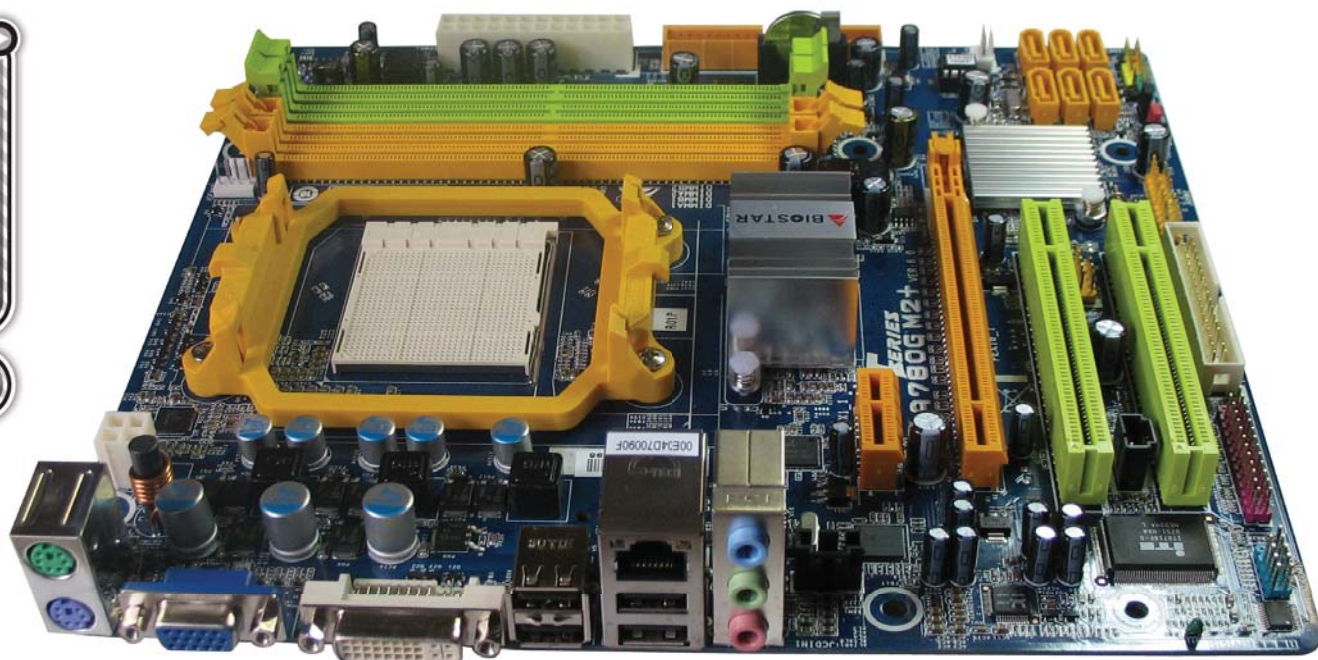
acme[®]
www.acme.eu

We think the same



Vrhunska računarska oprema i pribor

Uvoz i distribucija
Ex Ecentar doo
tel: 011/2447 190
prodaja@excentar.com



300MHz, mada se stiče utisak da će bilo koji drugi uz adekvatno hlađenje ostvariti dobar rezultat. Drugi problem koji se javio tokom testiranja bio je vezan za memoriju. OCZ koji imamo deklarisan je za rad takta 1066MHz pri nominalnoj voltaži sa SPD podešavanjima 5-5-5-15, međutim, pri uključivanju sistema, BIOS je prijavljivao grešku pri očitavanju SPD podešavanja, pa smo morali manuelno da setujemo takt na 800MHz, jer se računar „zakucavao“ pri odabiru takta 1066MHz. Kako nismo imali alternativni procesor da utvrdimo da li je problem do našeg Phenom-a ili memorije, pretpostavićemo da procesor pravi zbrku pa je nemoguć rad na taktu od 1066MHz, koji se omogućava samo sa AM2+ podnožjem. Pri korišćenju Geil Ultra memorije (800MHz, 4-4-4-12@2.1V) ploča je uredno prepoznala memoriju koja je radila na predviđenim podešavanjima, tako da smo dalje testiranje nastavili na OCZ modulima na taktu 800MHz.

Ono što nas je prijatno iznenadilo su rezultati u generičkim i realnim testovima (igrama). Grafika se pokazala veoma dobro, a iako rezultati nisu uvršteni u test, sa integrisanim Radeon-om moguće je

igranje (u pristojnom frame rate-u) Call of Duty 4 u rezoluciji 1024x768 sa većinom detalja na medium podešavanjima. Pri overkloku grafike iz BIOS-a (što je jedna od stavki koje su nas prijatno iznenadile), rezultati su bolji u proseku za 10-15%, što je daleko od zanemarljivog, posebno kada su novije igre u pitanju. Pri podizanju takta grafičkog čipa, severni most se zagrevao više nego obično, ali u granicama gde je pasivni hladnjak i dalje bio na nivou zadatka.

Blistava budućnost je ono što sigurno očekuje sve ploče sa novim AMD 780G čipsetom. Sa cenom od 5.400 dinara, Biostar je pozicionirao svoju ploču kao što je to urađeno sa starijim 690G modelom, i time ponovo ponudio multifunkcionalnu platformu po puno nižoj ceni od konkurencije. Za razliku od konkurencije, Biostar-ov model nema firewire, HDMI, eSATA i dodatne USB konektore, ali zato ima visok kvalitet izrade, veliki OC potencijal, odličan BIOS i nisku cenu kojom konkuriše drugim modelima. Nema razloga da ploča ne dobije preporuku u vidu PLAY! silver award-a.

1280*1024	
3D Mark 06	
CPU test	3345
SMR	477
HDR	564
SiSoft Sandra 11	
CPU arithmetic	35834/30704
CPU multimedia	91273/119836
memory bandwidth	4273/4269
memory latency	301 / sf 238
Cinebench	7112
Nuclearus	10848
WinRAR	555
World in Conflict	7
F.E.A.R.	6
Crysis	7.4

GAME

hot spot



Pošalji SMS poruku sa
kodom pored željene
igrice na **5652**

9817131

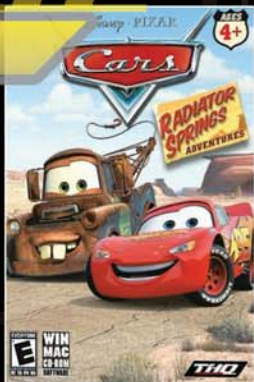
TUROK



© Touchstone

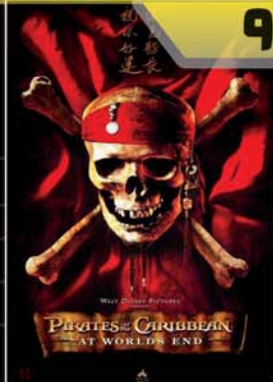


9817129



© Disney / Pixar

9817118



© Disney

Telefoni koji podržavaju ove igrice:

NOKIA: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6100, 6101, 6103, 6111, 6131, 6170, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6233, 6234, 6260, 6270, 6280, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, 7600, 7610, 7650, 8800, 8801, e50, n70, n71, n72, n73, n80, n90, n91, n92, ngage. **SIEMENS:** sx1, c65, c72v, cv65, s185, c75, c75v, d75, cx65, cx70, cx75, cxy65, m65, m75, me75, s65, s65v, s68, s75, sk65, sl75, sp65, ef61, ei71. **SHARP:** 550sh, 703sh, 770sh, 802sh, 902sh, 903sh, gx40, gx10, gx15, gx17, gx20, gx30, gx25, gx29. **MOTOROLA:** c380, c385, c650, v220, c975, c980, v975, v980, e1000, e1070, v1050, v1075, v1100, v115, v3x, v3xv, v6v, e398, e550, e770v, k1, k1v, l7, rkrk1, shw8, u6, v3, v300, v360, v360v, v3i, v500, v525, v535, v550, v6, v600, v635, z3, z2, z6, v235, v270, v280, v190. **LG:** e1100, e1200, e2200, e3300, ku800, i600v, u6110, u6120, u6150, u6330, u680, u6130, u6138, u6580, u660. **SAMSUNG:** d600, d800, d820, d900, z510, z540, d720, d730, e300, e310, e710, e810, e840, e860, e880, e890, e330, e700, e800, e820, e350, p910, p940, z400, z400v, z520, z560, z560v, zv50, d600, d500a, e530, e720, e770, e880, x800, e860, e860v, z130, z140, z140v, z150, z230, z300, z500, z500v, zm60, zv10, zv30, zv40, z100, z105, z107, z110. **SONY ERICSSON:** k790, k790i, k800, k800i, w850, w850i, w900i, d750i, k600i, k600i, k610, k610i, k700i, k750i, v600i, v630i, v630i, v800, w550i, w800, w800i, w810, w810i, z1010, z610, z610i, z800, i500i, k310, k310i, k500, k500i, k508i, k510i, w200i, w300, w300i, z500, z520i, z530i, j300i, k300, k300i, i500i, k310, k310i, k500, k500i, k508i, k510i, w200i, w300, w300i, z500, z520i, z530i, j300i, k300, k300i, s700i. **SAGEM:** my400v, myc52, myc52i, myc52v, myc53, myv56, my800v, myc4, myv55, myv75, myx52, myx52m, myx52i, myx7, myz5, myv65, myv66, myv76, myv85, myw8, myx62. **ALCATEL:** ot565. **PANASONIC:** x400, x60, x700, x701, vs3.

Telefon treba da podržava GPRS i MMS. Učestovanjem u ovim SMS aktivnostima, postajete član SMS info kluba.
5652 važi za Telenor i Telekom mreže.

livingmobile
cena poruke 120din+PDV

OCZ GameXStream 850W & ModXStream 780W

autor: Marko Nešović

Pored standardnog proizvodnog programa visokokvalitetnih memorijskih modula, na tržište pokazivačkih uređaja, kulera i napajanja je odskora ušao i OCZ. Kompanija je ostala dosledna motoou kog se držala otkad je počela sa proizvodnjom RAM memorije – da naprave najbolje i najbrže module, pa je to preneseno i na druge sfere poslovanja. Dva napajanja koja ovoga puta imamo na testu su OCZ GameXStream 850W i ModXStream 780W.



Kako potreba za snažnijim napajanjima raste sa izlaskom novog hardvera, kvalitetno napajanje je jedna od bitnijih komponenti zaduženih za stabilno funkcionisanje sistema. Quad core procesori, grafičke kartice sa dva čipa, SLI, CrossFire, RAID, vodena hlađenja, sve su to komponente ili sistemi koje možete naći u kvalitetnim konfiguracijama, a svaka od njih zahteva određenu količinu struje za stabilan rad. Pored deklarisanе snage, bitne stavke koje karakterišu napajanje su snaga po granama, regulacija i varijacije napona (takozvani ripple).

Krenimo prvo od modela namenjenog igračkoj populaciji. Napajanje dolazi u lepo dizajniranoj kutiji u kojoj se, pored uredno spakovanih kablova i same naponske jedinice, nalaze strujni kabl i kratko uputstvo. Deklarisana snaga iznosi 850W, a napajanje pripada GameXStream seriji koja obuhvata i modele snage 600W, 700W i 1010W. GameXStream sadrži nVidia SLI sertifikat i orijentisana je ka entuzijastima, zahtevnim korisnicima i igračima. Svi modeli poseduju velike (12cm) i tihe LED ventilatore koji omogućavaju adekvatnu radnu temperaturu bez obzira na opterećenje. Kućište je spolja mat crno, standardnih je dimenzija a šrafovi za montiranje ne odskakuju od tamnog dizajna. Zadnja strana ima šestougaoone otvore koji zajedno sa manjim otvorima na suprotnoj strani obezbeđuju adekvatan protok vazduha i hlađenje komponenti sistema. Uz sva napajanja dolazi trogodišnja fabrička garancija, što je jasno naglašeno na kutiji, a dodatno govori o kvalitetu naponskih jedinica.

U pitanju je ATX 2.2v napajanje koje poseduje OCZ ConnectAll univerzalne konektore. To su standardni 20pinski+4pinski ATX, 4 ili 8pinski za procesor, četiri PCI Express konektora za napajanje grafičkih kartica, 6 molex konektora za periferije, dva floppy i 6 SATA konektora. Za razliku od jačeg modela (1010W), ovo napajanje poseduje po dva dodatna pina za 6pinske PCI Express konektore, čime se formiraju 8pinske grane za novije grafičke kartice. Malo je neshvatljivo da napajanje kapaciteta 850W ima dva 8pinska konektora, a jači model iz iste serije ne poseduje dodatne pinove, već se 8pinska konekcija ostvaruje preko adaptera. U svakom slučaju pohvaljujemo postojanje dodatnih konektora, koji bi uz postojanje 10pinskog kabla za matične ploče definitivno činili zaokruženu celinu. Svi kablovi obloženi su kvalitetnom crnom mrežicom koja ne samo da ulepšava izgled, već umnogome olakšava manipulaciju u kućištu. Molex konektori poseduju

Kontakt: Alti Computers,
www.alti.co.yu



quick release dodatke čime se znatno olakšava povezivanje sa odgovarajućim uređajima. Nažalost, kablovi nisu modularni, pa je nered unutar računara realno zagarantovan.

Drugo napajanje koje smo testirali pripada ModXStream seriji, snage 780W (postoji i model od 900W). „Mod“ u nazivu govori da se radi o proizvodu koji ima mogućnost povezivanja samo potrebnih kablova čime se eliminiše višak i omogućava bolji protok vazduha i uredno sredena unutrašnjost kućišta. Uz ModXStream isporučuje se set crnih šrafova i 220V naponski kabl, pri čemu je sve to spakovano u čvrstu kartonsku kutiju koja naglašava modularne karakteristike, trogodišnju garanciju. Ovo napajanje je po dimenzijama malo veće (duže) od prethodnog modela, ne zbog ugrađenog razdelnika za modularne kablove nego zbog samog sistema napajanja. Kućište zadržava isti dizajn – kvalitetna crna kutija sa bešumnim 12cd LED ventilatorom, „rupičasta“ prednja strana sa 220V priključkom i on/off prekidačem, otvori za cirkulaciju vazduha sa suprotne i bočne strane. Na zadnjoj su smešteni portovi za povezivanje željenih kablova za napajanje sistema. Nažalost,

samih portova ne postoje oznake koje će olakšati povezivanje, već se one mogu naći na slici koja je pozicionirana na donjoj strani ambalaže.

Svi kablovi poseduju crnu mrežastu zaštitu.

Fiksirani su samo 20+4pinski ATX, 4/8pinski procesorski i jedan 6pinski PCI Express konektor. Napajanje je urađeno u v2.2 ATX standardu i poseduje još šest dodatnih grana. Kućište napajanja poseduje 6 portova – jedan 8pinski, dva 6pinska i tri 4pinska mesta. Kako se uz napajanje isporučuje šest grana, reklo bi se da je sve u redu, ali problem je što se na 8pinski port može povezati samo jedna od dve grane (8pinski CPU – 4+4 ili 6pinski PCI Express konektor, pa u zavisnosti od toga koji kabl odaberete, jedna grana će ostati neiskorišćena). Ispod su dva 6pinska porta koja omogućavaju povezivanje do 6 SATA uređaja, a slede tri 4pinska porta rezervisana za dve grane sa po dva molex-a i jednim floppy konektorom. Nakon ove rečenice shvatili ste da nešto tu nije kako treba. Dve grane sa ukupno 4 molex konektora (koji su i dalje najzastupljenija konekcija) su stvarno malo, posebno kad tome dodamo činjenicu da jedan port zvrji prazan. Ovo je najmanji broj molex-a sa kojim smo se susreli u poslednje vreme, pa ako uzmete u obzir činjenicu da je maksimalan broj šestopinskih PCI Express konektora, a da novije 8800 kartice koriste po dva PCIE 6pinska ili 6+8pinsku kombinaciju, pravljenje multi graphic sistema ne deluje moguće, osim ako nemate uređaje koji se napajaju preko molex-a, pa sva četiri adapterom prespojite u neophodne konektore. Ako i uspete Sci-Fi kung-fu zahvat koji je autor smislio u poslednjoj rečenici, čemu onda modularnost i mogućnost kačenja potrebnih kablova ako su vam neophodni svi koji dolaze u paketu,

kao i par adaptera kako biste pokrenuli SLI/Crossfire sistem.

U priloženoj tabeli možete videti impresivne jačine struje po granama na oba modela, koje govore o kvalitetu i realnoj snazi napajanja. Interesantno je da oba napajanja pri maksimalnom opterećenju imaju gotovo identična (minimalna) odstupanja kao kada „ne rade ništa“ modu. Dobra vest je da ne morate brinuti o broju povezanih uređaja dokle god imate slobodne kablove za iste, jer će sa svojim kapacitetima oba napajanja izaći u susret svemu što uspete da povežete na njih zahvaljujući velikoj jačini struje po granama i ukupnoj snazi. Kako i jedno i drugo poseduju bešumni ventilator sa plavom LE diodom, osim napajanja komponenti strujom i hlađenja kućišta zagarantovano je i prijatno plavo osvetljenje unutrašnjosti sistema.

Kritike koje upućujemo na račun oba modela vezuju se, pre svega, na prezentaciju proizvoda i neinformativno pakovanje, što je, generalno, bolika većine OCZ proizvoda. Škrtarenje na informacijama nikad nije bilo pohvalno, jer dodatna knjižica sa uputstvom i naknadnim informacijama, posebno kod modularnog modela, napravila bi veliku razliku u ukupnoj oceni. S druge strane, dizajn kućišta, obloženi kablovi, kvalitetni LED ventilator i modularnost kablova (u slučaju ModXStream modela) su za svaku pohvalu. Zajedničke pozitivne karakteristike su atraktivan dizajn i kvalitetna finalna završnica, kvalitetni LED ventilator, 36-mesečna garancija i aktivna korekcija napona (PFC). Gejmerski model poseduje dva molex-a više, četiri PCI Express 6pinska konektora (pri čemu dva mogu biti 8pinska), dok modularna varijanta ima manje molex i PCI Express konektora, ali i nešto manju ukupnu snagu.

Cene napajanja razlikuju se za 5 evra, pri čemu za modularno napajanje kapaciteta 780W treba izdvojiti 131 evro, a za gejmersko 136 evra. Ako ne planirate skapanje sistema sa vrhunskim grafičkim karticama koje zahtevaju jako napajanje, a imate do 4 uređaja koji se povezuju na molex i pritom cenite činjenicu da možete povezivati samo neophodne grane, onda je ModXStream pravo rešenje za vas. S druge strane, ako vas svrbi još 5 evra u džepu, a 780W vam deluje kao nedovoljno za napajanje CrossfireX ili TriSLI sistema i puno ostalih uređaja u kućištu, onda treba da investirate u jači model sa više konektora kao što je OCZ GameXStream 850W.



Magazin **IT Market** Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama





v3ikom to SOFTV4R3



autor i urednik Software sekcije: Srdan Bajić

Svaki put kad počnem da pišem uvod u softversku rubriku vašeg i našeg omiljenog magazina, prvo što se zapitam je šta je to što je na mene ostavilo utisak prethodnog meseca. Da li je to ispravan pristup ili ne, ne znam, pošto sam, poput Stiva Džobsa, napustio faks. Poput njega, mnogo više su me zanimala neke druge stvari, novinarstvo umesto matematičke analize ili politika umesto osnova elektrotehnike. Zato da sam nastavio da ganjam ono što me je zanimalo, na štetu ocena u indeksu, sve do dana kada sam shvatio da dalje ne вреди. No, ono što sam na početku želeo da kažem je to da mi se čini da prostora za individualnu inovaciju, pogotovo softversku, koja bi mogla da zbrine kreatorova egzistencijalna pitanja, ima mnogo manje nego što je to bio slučaj pre, recimo, 10 godina. Čini mi se da je mnogo više šanse za uspeh tad imao čovek koji napusti faks da bi ganjao neku svoju ideju, zamisao, inovaciju, nego sad. Ako pogledamo softver u prethodnih godinu dana, svaki veći pomak ili inovaciju načinila je velika korporacija. Ne brojim Linuks i Fajrfoks, jer su i to firme na svoj način. Pričam o tome da se petoro ljudi entuzijastički zabodu u podrum i šljakaju godinu, dve, tri, sve dok nešto ne izvuku. Mislim da je najviše

što danas individualno možete da uradite sa softverske strane razvijanje nekog sajta koji ćete kasnije prodati za par desetina, ili ako ste baš dobri, stotina hiljada dolara. Tad će vaš projekat da preuzme neki Gugl, koji će da zalepi svoju etiketu, preuredi interfejs i pretvori vaš proizvod u svoj. Jednostavno, genijalnost i inovacija u softveru plasirane su danas preko firme, kompanija, gde vi i vaš tim dobijete jasne direktije i dobru platu da nešto izboksujete. Da zaokružim celinu koju sam načeo na početku teksta, u prethodnih godinu dana su na mene najveći utisak ostavljali (softverski) proizvodi kompanija Epl i Gugl. Sa druge strane crte, vrh su, čini mi se, dotakli phpBB 3 i onaj nesrećni Flock. Ako ih svrstamo u aplikacije iz podruma na kojima rade bradati programeri koji pola vremena igraju WoW. Eto, da ne grešim dušu, i Notepad++ je vrlo konkurentan alat.

Čak su i jednostavne desktop aplikacije, kao developers playground, nekako stigle do zasićenja. Uzmimo GOM player. Dodajte mu .rm network stream, i šta više ugurati u jedan plejer? Čini mi se da je najviše prostora danas na sceni Fajrfoks ekstenzija, ali kako napraviti revoluciju putem Fajrfoks ekstenzije? Pre, recimo, 6-7 godina je mnogo češće bio slučaj

da neki underground softver dominira nekim poljem i da željno čekamo novi peč i nove funkcije, pritom ne razmišljajući o alternativama koje guraju komercijalne aplikacije. Šta su Total Commander-i današnjice?

Znači li to da (internet) softver više nije megatrend? Pa, moglo bi se reći, ako imamo u vidu da danas svako zdrav ima komp sa pristupom netu. Hell, ide se čak do toga da nas čudno gledaju ako nemamo nalog na Majspejsu ili Fejsbuku. Ne brinite, i Tviter je tu.

Kapitalizam je zahvatio i softver, te stoga imamo situaciju da su danas pod obavezno giganti ti koji guraju inovaciju, uz pomoć šlepera keša i vrhunskih programera koji za njih rade. Tako da, drugari, ako planirate da se u životu bavite softverom, završite faks, manite se podruma i brade, prošlo je to vreme.

Slika koju vidite nije nova grafička karta kompanije ATI, nego satelitski snimak japanskog grada Kjota. Zanimljivo, zar ne? Dobrodošli u softversku sekciju.



SJEDINJENJE ČOVEKA I ROBOTA DO 2029.

Jedan od vodećih američkih naučnika, Rej Krzvejl, smatra da će mašine do 2029. godine imati isti nivo inteligencije kao i ljudi.

Napredak tehnologije će, po njemu, omogućiti da u to vreme svi ljudi u telu imaju implante koji će ih činiti zdravijim, pametnijim ili jačim. To će značiti da nećemo imati vreme ljudi i robota, nego da će se u budućnosti ljudi spojiti s robotima, to jest, mašinama.

"To je zapravo deo našeg razvoja... ali neće se desiti u obliku najezde mašina koje žele da nas zamene. Smatram da ćemo do 2029. godine razviti i hardver i softver za dostizanje ljudskog nivoa (veštačke) inteligencije, uključujući i emotivnu inteligenciju", rekao je Krzvejl i nastavio objašnjavajući kako već danas imamo ljudsko-mašinsku civilizaciju koju koristimo za proširenje fizičkih i mentalnih horizonata, te da će ubacivanje mehaničkih implanta u telo biti sledeći korak. Implanti će se u telu "pametno" boriti protiv bolesti ili nam pomagati da bolje razmišljamo.

U razgovoru za BBC, Rej je istakao da ćemo imati inteligentne nanobotove u mozgovima koji će se kretati kroz kapilare i direktno razgovarati sa našim biološkim neuronima. "Oni će učiniti da budemo pametniji, bolje ćemo pamtići stvari, i omogućiti virtuelnu stvarnost kroz nervni sistem".

Zajedno sa osnivačem "Gugla" Lerijem Pejdzom i genomnim pionirima Kregom Venterom, Rej Krzvejl i 15 drugih vrhunskih naučnika odabrani su od strane američke Nacionalne Akademije Inženjstva da identifikuju 14 najvećih tehnoloških izazova 21. veka. Izazovi su predstavljeni na godišnjem sastanku Američke Asocijacije Nepredne Nauke u Bostonu.

Izazovi XXI veka:

- Učiniti solarnu energiju finansijski dostupnom
- Izvući energiju iz fuzije
- Razvijanje sekvenciranja ugljenika
- Menadžment azotnog ciklusa
- Dostupnost pijaće vode
- Obrnuti inženjering mozga
- Sprečavanje nuklearnog terora
- Obezbeđivanje sajberspejsa
- Poboljšanje virtuelne stvarnosti
- Poboljšanje urbane infrastrukture
- Napredna medicinska informatika
- Inženjering boljih lekova
- Napredak u sferi personalizovanog učenja
- Istraživanje granica prirode

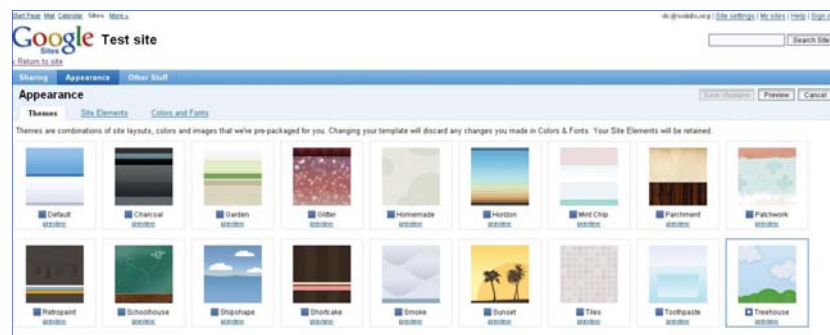
GOOGLE SITES

Ravno 15 meseci nakon kupovine JotSpota, Gugl je svetu predstavio svoju novu uslugu – “Google Sites”. Na prvi pogled ista je kao i većina ostalih, jednostavna za korišćenje i bez puno funkcija.



Dakle, o čemu je reč. “Sajts” je Wiki alat za kreiranje jednostavnih veb sajtova za informisanje i kolaboraciju. Iako Gugl ni u jednom trenutku “Sajts” ne naziva Wiki alatom, on to nepobitno jeste, jer više različitih korisnika može kolaboraciono da menja sadržaj i izgled sajta ili da postavlja nove stranice i stavke u meniju. Tako stranice sajta mogu da postanu stranice različitih projekata u okviru neke zajednice, sa ažuriranim informacijama, slikama i raznim drugim dodacima. Kao i kod ostalih kolaboracionih alata istog izdavača, ukoliko administrator, odnosno vlasnik sajta, želi da omogući drugima da na njemu rade, on slanjem pozivnica može da odredi ko ima pristup za pregledanje i izmenu sajta, pa i ko ima kompletno vlasništvo nad njim.

Mnogi popularni blogovi “Sajts” nazivaju prirodnim produžetkom zbirke Gugl alata, ali po našem mišljenju, Gugl je malo podbacio u ovom slučaju. Slažemo se, interfejs za izmenu i podešavanje sajta je zaista odličan, pregledan, jednostavan i bez komplikovanih funkcija koje, u principu, ni nisu potrebne grupi kojoj je proizvod namenjen. Stranice se lako edituju, meni takođe, a nije

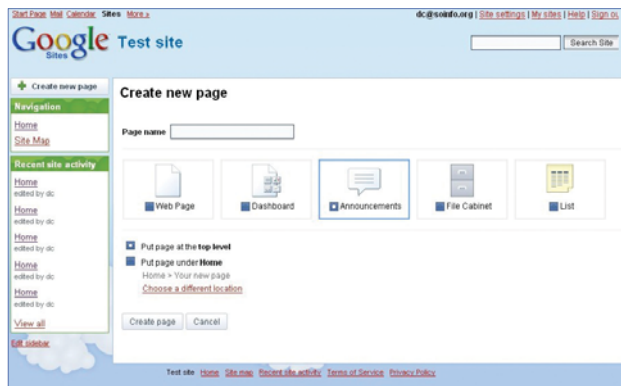


teško promeniti ni ukupan “izgled & osećaj” sajta. Ali, upravo kad se dođe do komplikovanijeg dela, “Sajts” podbacuje. Ono što je trebalo da bude velika veza sa ostalim Gugl alatima, ili gore navedena produžena ruka zbirke, samo je klasičan import. Da, mislimo na “Docs”, “Spreadsheets” i “Presentations”, sjajne kolaboracione alate koji su već utabali svoju stazu na livadi. Svakako da će budući vlasnik sajta želeći da u stranicu o nekom projektu na kom njegov tim radi uvrsti i neke dijagrame iz “Spređšitsa”, ili će, možda, želeći da se posluži ovim alatom da isti, u okviru sajta, i napravi. Isto važi i za stari “Vrajtli” (Writely), sada “Gugl Doks” (Google Docs). Elem, prvi propust je to što je za kreiranje novog projekta potrebno otvoriti taj alat u novom prozoru, jer nije integrisan u “Sajts”. Ali, ajde, to ćemo nekako preživeti. Ono što zaista nervira je, pod jedan, to što ukoliko dokument nije objavljen (i pritom vidljiv od svih na planeti), ne može biti postavljen na sajt. Znači, morate svoj poverljivi dokument da postavite na net i učinite ga javno pretraživim, da biste mogli da ga stavite na svoj privatni sajt. Drugo, ako neko želi da ga preko sajta izmeni, mora za to da dobije specijalnu dozvolu od vlasnika dokumenta, iako već ima administratorska prava na sajtu. Takođe, ako odlučite da ubacite “Gugl Kalendar” u sajt, isto će moći da ga vide samo oni koji dobiju posebnu dozvolu. To su dve stvari koje zaista otežavaju kolaboracioni rad na “Sajtsu”.

Takođe, Gugl je omogućio dodavanje vidžeta sajtu, što se pokazalo kao priličan promašaj. Pre svega zato što je izbor vidžeta krajnje čudan. Primera radi, u kategoriji tehnoloških vidžeta ćete naći savete za gubljenje kilaže ili “tips” Marte Stjuart. No, i ako nađete ono što vam treba, u WYSIWYG editoru, gedžet neće izgledati verno, pa ćete morati da se vratite nekoliko puta na editor da bi ga napravili kakvim želite.

Par reči o samom dizajnu. Korisniku je prilikom registracije pruženo dvadeset različitih izgleda i postavki sajta, a ukoliko baš želite da bude po vašem, relativno lako možete izmenjati boje i fontove, ali ne računajte na punu mogućnost prilagođavanja.

Zbog svih navedenih stvari, “Sajts” ne može da zasluži visoku ocenu. Razlog više je i to što je “DžotSpot” od preuzimanja dobio potpunu rekonstrukciju, a i zato što je iskustvo pokazalo da Gugl kad jednom izbaci kolaboracioni alat, kasnije mu dodaje samo manje (kozmetičke) izmene, tako da, to nam je što nam je.



TOP 5 FIREFOX EKSTENZIJA



Bili smo vredni pa smo na velikom tržištu dodataka za Fajrfoks izabrali pet najboljih po našem mišljenju. Kvalitet koji je dodatak morao da poseduje nije samo ideja, već i praktična upotreba, lakoća korišćenja, uticaj na rad Fajrfoksa i druge funkcije (kontekstni meni, na primer), potrošnja resursa i ostalo. Moramo priznati da je lista malo programerski orijentisana, ali samo zericu, pa se to ne računa. Krećemo od poslednjeg:

5.

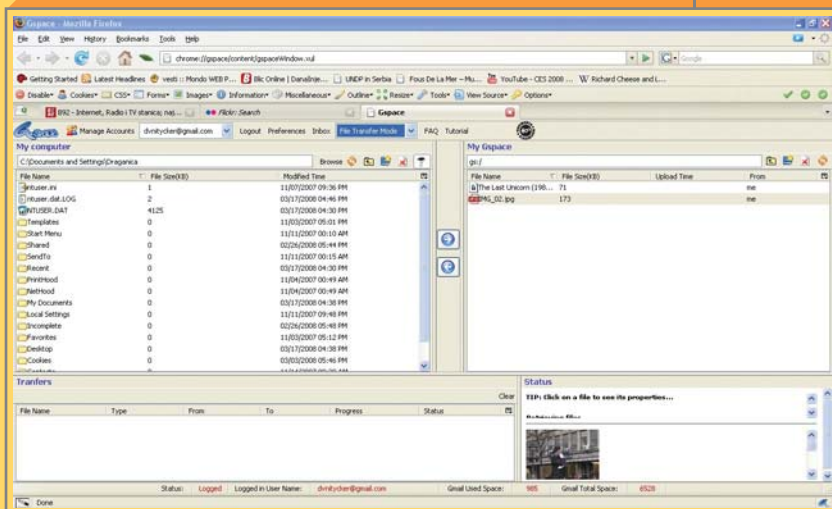
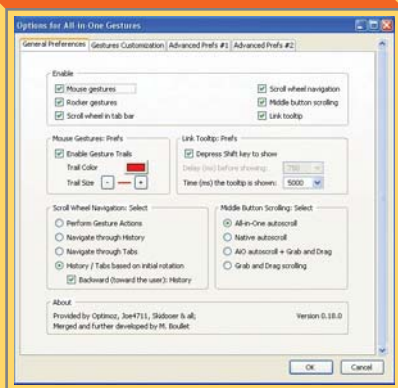
All-in-One Gestures

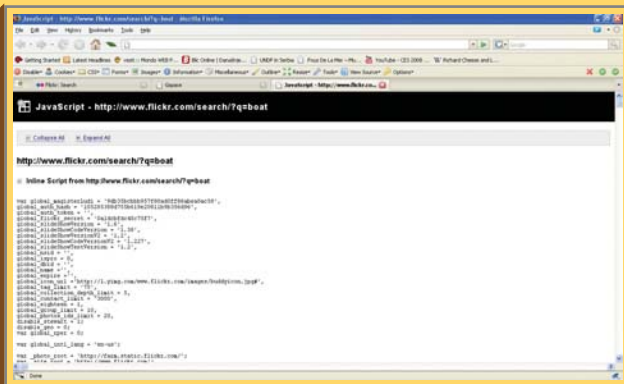
Ova ekstenzija omogućava da sve operacije sa brauzerom obavljate pokretima miša. Po defaultu, ekstenziju pokreće desni klik praćen pomeranjem miša. Gestikulacijom onda možete da aktivirate oko 100 funkcija, polazeći od osvežavanja strane do HTML validacije i sakrivanja objekata na strani. Vrlo je koristan ako radite sa više tabova, ili ste jednostavno lenji da čačkate po menijima i klikćete više puta odjednom (mi smo ovi drugi).

4.

Gmail Space

U pitanju je FTP klijent koji kao server koristi vaš nalog na Gmail-u. Na raspolaganju vam je čak 2GB prostora, a možete da ih iskoristite za skladištenje i prikaz vaših slika, filmova, čega god. Za korišćenje, naravno, morate da imate nalog na Gmail-u, a nakon upisa pristupnih podataka, na raspolaganju su vam dve metode rada. Jedna je u vidu malog prozora koji se aktivira klikom na ikonicu ekstenzije i preko kojeg možete obavljati osnovne operacije – apload prevlačenjem fajla, kreiranje direktorijuma i slično. Drugi način je preko posebnog taba koji se pretvara u osnovni FTP klijent, sa ekranom podeljenim na dva dela – lokalnim i udaljenim direktorijumom. Tabni mod omogućava i pregledanje slika i video fajlova direktno iz prozora. Jedina stvar koju bismo mi dodali je ispis adrese do fajla, do koje za sada možete doći preko opcije Preview.

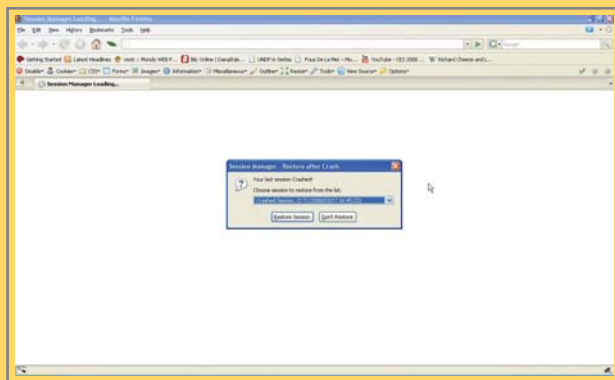




3.

Web Developer

Web Developer je ekstenzija koja nema globalnu primenu, ali je praktično nemoguće zamisliti veb programiranje bez nje, tako da je itekako zaslužila treće mesto na našoj listi. Instalira se u vidu tulbara ispod bukmarksa i svrstava alate u 12 kategorija često korištenih u veb programiranju, kao što su slike, forme ili rad sa javascript-om. Alat tako, na primer, može da prikaže javascript ili CSS korišten na strani. Spisak korisnih stvari koje ovaj alat pruža je zaista ogroman, te ako se bavite bilo čime što ima veze sa programiranjem ili veb dizajnom, overite pod obavezno.



2.

Tab Mix Plus

Za TMP ste sigurno čuli. No, to što je opšte poznat ne znači da nećemo o njemu pisati. Verovatno jedna od najpopularnijih ekstenzija na netu, Tab Mix Plus ima široku i vrlo praktičnu primenu. Regulise osnovne stvari oko surfovanja, kao što su snimanje sesije za kasnije pregledanje ili obnavljanje nakon slučajnog pada sistema ili gašenja brauzera. Pomoću nje se takođe može puno uraditi na prilagođavanju izgleda i funkcija Fajrfoksa svojim potrebama. Tu prevashodno mislimo na funkcije sa tabovima, kao što su uklanjanje X dugmeta ili obnavljanje nedavno ugašenog taba, što itekako ume da bude od koristi. O primeni ove ekstenzije ne вреди trošiti reči, skinite pa vidite.

1.

PicLens

Stigosmo do, po nama, najbolje ekstenzije na svetu. Iako je malo falilo da na prvo mesto stavimo Tab Mix Plus, uspeh koji je PicLens doživeo za vrlo kratko vreme presudio je da baš njemu dodelimo primat. Jedna od onih ekstenzija koju kad instalirate ne znate kako ste živeli bez nje. Služi za pregledanje slika, tako da će sigurno biti interesantna onima koji su često na sajtovima poput Flickr, DeviantArt ili Google Images, bilo da traže neku posebnu sliku ili jednostavno pregledaju albume. Ekstenzija se pokreće tako što kliknete na strelicu koja se prilikom prelaska miša pojavljuje na slici. Kad kliknete, lansira se aplikacija po uzoru na Eplov "CoverFlow". Aplikacija potom sakuplja sve slike iz kategorije koju ste odabrali. Recimo da ste u Flickr ukucali reč "boat" i pokrenuli PicLens. Svi rezultati pretrage biće poređani u niz od tri reda kojima vi skrolujete preko miša ili tastature. Time se, recimo, izbegava ono "Next page" i ubrzava pregled. Kad nađete sliku koja vas zanima, možete je zimirati točkom na mišu ili duplim klikom staviti na "fullscreen", a potom i otići na stranu sa tim rezultatom kako bi sliku skinuli ili šta god. Dizajn je fenomenalan, tako da će ova aplikacija da pretvori mučnu potragu za nekom slikom u pravo uživanje. Kao jedinu manu naveli bismo to što tehnologija nije univerzalna, to jest, ne može da se primeni na sve sajtove sa slikama, nego se kompatibilnost dodaje u novim verzijama. Svaka čast majstorima koji su ovo napravili.

Predloge ili sugestije slobodno nam bacite na mail. Živeli!



ADOBE AIR

"Adobe AIR podloga omogućava programerima da koriste dokazane veb tehnologije za izradu bogatih internet aplikacija koje su smeštene na desktopu različitih operativnih sistema."

Tako je Adobe opisao "Adobe Integrated Runtime" kostur (poput .NET-a) koji sa desktopa pokreće aplikacije napravljene pomoću "AJAX"-a, "Flash"-a ili "Flex"-a. Nakon nešto manje od godinu dana, nekadašnji "Adobe Apollo" je krajem februara dobio prvu "javnu" verziju 1.0. Još u beti je kostur pobrao pozitivne kritike i dobio prve korisne softvere napravljene pomoću besplatnog SDK-a koji je Adobe distribuirao.

Praktičan i za programere i za korisnike, AIR je dizajniran kao veoma versatilno okruženje, jer se već postojeći Flash/HTML/Javascript kod može iskoristiti prilikom programiranja desktop aplikacija. Internet sadržaj se tako, u vidu malo izmenjenog programa, pokreće sa desktopa, što eliminiše potrebu za brauzerom. Do sad su najveću popularnost doživele aplikacije orijentisane ka servisu "Twitter", ali nema sumnje da će nakon izlaska prve "stabilne" verzije, sve više ljudi uleteti u hajp pravljenja desktop internet aplikacija.

Od trenutnih funkcionalnih aplikacija, pored "Twitter" protokola možemo izdvojiti "eBay Desktop". U pitanju je alternativa sajtu eBay.com i pokreće se sa desktopa. Na početku traži korisničko ime i lozinku, a nakon što ih unesete preko korisničkog interfejsa možete raditi sve stvari koje bi inače radili preko sajta – tražiti, pregledati, kupovati, prodavati i drugo. Takođe, dotični Nikolas je odlično preneo "Google Analytics" na računar korisnika. Poput "eBay" AIR verzije, i "Analytics" na startu traži login, a potom u zgodnom prozorčetu možete pregledati statistike vašeg sajta.

Prednosti i mana internet aplikacija koje se koriste sa desktopa ima mnogo. Možda najočiglednija mana je ta što aplikacija mora da se instalira da bi bila korištena, ali je zato najočiglednija prednost oflajn rad na lokalnu. Evo malo preglednijeg pogleda na prednosti i mane:

Naziv: Adobe AIR
Veličina: 11 MB
Sistem: Windows / OS X
Sajt: www.adobe.com/products/air/
Poslednja verzija: 1.0
Cena: besplatan

- "Cross-system" – programeri pišu jedan isti kod i za "Windows" i za "Mac". Ovo je samo po sebi vrlo uzbudljivo, jer nijedna grupa korisnika neće ostati uskraćena za korisnu aplikaciju, a rad programera je gotovo prepolovljen.
- Fleš sajtovi, iako često teški i nezgodni za navigaciju, najčešće su odlično dizajnirani. Kako je Fleš jedna od metoda za izradu aplikacija, nije teško pretpostaviti da će dizajnerska rešenja interfejsa sama po sebi dizati obrvu na licu korisnika. Ukombinujte to sa moći i odzivom AJAX-a, i eto ushićenja.
- Program nije u brauzeru. Samim tim je mnogo bolje prilagođen poslovima koje obavlja. Zasebna aplikacija može se pokrenuti sa dva klika, te radni prostor potpuno podrediti potrebama korisnika.
- Adobe je takođe demonstrirao i dodatak AIR kosturu, "Thermo", koji će omogućiti korisnicima da UI programa dopunjuju sopstvenim "Photoshop" kreacijama i rešenjima.
- Brza egzekucija – program startuje vrlo brzo nakon pokretanja.
- Iako softver mora da se instalira, instalacija je vrlo jednostavna i brza.
- Oflajn rad. AIR koristi "SQLite", lokalnu bazu podataka koja eliminiše neophodnost internet pristupa. No, ovo je i mala mana, jer nisu sve baze prilagodljive "SQLite"-u.

- Propratna tehnologija. AIR aplikacije zavise od Adobovog paketa.
- Sigurnosna pitanja. Pošto aplikacije imaju administrativni pristup računaru (ako ih je pokrenuo administrator, što je najčešće slučaj), dostupni su im svi fajlovi koji su dostupni i korisniku. Samim tim, ako neko napravi malicioznu aplikaciju, imaće kompletan pristup sistemu i mogućnost da sa njim radi šta hoće.
- Nedostatak dizajnerskih standarda dovešće do toga da svaka aplikacija izgleda drugačije, što može da iritira korisnika. No, i svaki sajt izgleda drugačije, pa tako ova stavka možda i nije veliki problem.



ADOBE AIR™

Možda ste primetili da prednosti ima mnogo više nego mana. Reklo bi se da je AIR Blade softvera, ili pak Majkl, ako više volite "Underworld". Ne sumnjamo da će liste da se šire kako raste popularnost paketa, no nadamo se da će zelenog uvek biti više od crvenog.

AIR aplikacije se trenutno mogu praviti na tri načina – korištenjem HTML/AJAX tehnologije, pomoću "Adobe Flex Builder 3", ili pomoću "Adobe Flash CS3" paketa. Linuks verzija podloge trenutno nije dostupna, stiže na leto.

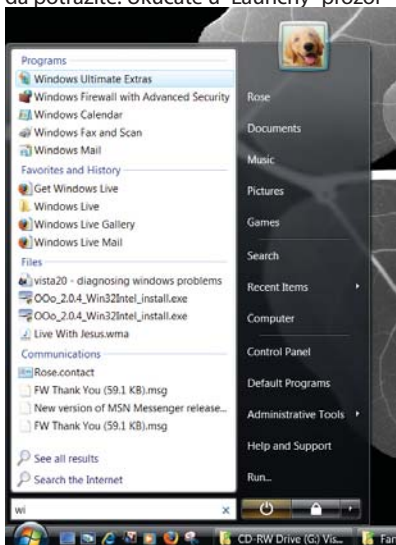


ZAMENE START MENIJA

Godinama već koristimo XP i nije baš za čuđenje što nam je klasičan start meni dosadio, ili jednostavno više ne ispunjava naše želje onako kako je to radio pre. Ako je to slučaj i kod vas, vreme je da pređete na nešto mlađe, elegantnije i sa više funkcija i mogućnosti od good-old XP Start menija.



“Launchy” može biti koristan svim ljudima koji na kompjuteru rade nešto više od igranja solitera. Sam Bog zna da taskbar nikad nije dovoljno velik (osim ako imate 22” wide), da je “Programs” deo Starta neorganizovan i da su fajlovi i aplikacije na sve strane, te da previše dragocenog vremena oduzima potraga za željenim fajlom. U svakom slučaju, nije zgorega instalirati ovaj program. Po ceni od 10-15MB radne memorije, indeksira sve fajlove i foldere koje vi odredite. Potom, na pritisak alt+space izbacuje mali prozor za unos teksta, u koji vi onda upisujete ime fajla koji želite da lansirate. Znači, imate program taj i taj, ali pošto ne znate koji je proizvođač, ne znate u kojem folderu da potražite. Ukucate u “Launchy” prozor



ime programa pa Enter, i pokreće se sam. Isto je sa dokumentom, slikom, filmom, bilo čime što odredite. Ne smeta, a itekako ume da posluži.

Adresa: www.launchy.net

“Vista start menu” nije klasičan Vista start meni kao što ime sugerise. U principu, to je aplikacija “zamene postojeći start meni novim, više funkcionalnim i organizovanim menijem sa više opcija”. Kreatori menija vode se logikom vizuelne memorije. To znači da ako znate da neka ikonica izgleda na određeni način i stoji na određenom mestu, vrlo je lako nalazite među stotinama drugih. Nakon što su izmislili toplu vodu, oni su u svoj start meni ubacili ikonicu programa umesto one ikonice foldera i učinili da jedan klik pokreće aplikaciju (umesto da pređete mišem preko imena foldera, pa se on onda otvori i vi pokrenete program). Takođe, kad nešto izbrišete ne menja se raspored, nego se stvara rupa u prostoru koja se kasnije popunjava nečim drugim. Programe možete organizovati u tabove, a postoji i mogućnost zumiranja i korištenja tekstualnih komandi. Jedini problem je što pije dosta memorije.

Adresa: www.vistastartmenu.com

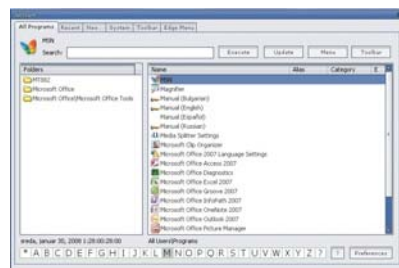
Malo manje funkcija i manje izmena od “Vista start menija” donosi “JetStart”.

Ipak, to ne znači da je lošiji. “JetStart” za lakšu navigaciju kategoriše aplikacije po upotrebi i nameni. Poput Vistinog start menija (al’ zapravo Vistinog) ima “search-as-you-type” funkciju koja odmah izbacuje rezultate pretrage programa. Na stranu “toolbar” koji za lakše pokretanje indeksira najčešće korištene aplikacije.

Adresa: www.codesector.com/jetstart.php

I na kraju moramo da pomenemo i “Vista Start Menu Emulator”. Istini za volju, start meni Viste jeste, po našem skromnom mišljenju, bolji od XP start menija (moderni vs moderni, klasični je van svake konkurencije), tako da ako ste pri daungreju osetili gorak ukus u ustima zbog napuštanja start menija, evo vam aplikacije. Što je najbolje, ovaj program donosi i “Live search”, jednu od cenjenijih funkcija novog sistema.

Adresa: vseproject.extra.hu



INTERNET PREVARE

Sam Bog zna da je dokonih ljudi na internetu i previše. Ako je taj dokoni ljud pritom od one sorte što je u srednjoj školi volela da zbija šale sa drugarima koje su samo njemu (njoj) bile smešne, a i programer ili se bar malo razume u tehnologiju, onda ispadnu ovakve stvari. Internet prevare ili šale, engleski rečeno – pranks.

Možda i najpoznatija zeka u poslednje vreme bila je ona sa Gugl TV-om. Što kažu ljudi koji su je analizirali, imala je idealan profil za prevaru: uslugu ili servis koji je izuzetno poželjan, ali ipak prilično nedostupan, po dobru poznat svetski brend, i gika koji o servisu priča, a mora biti u pravu jer izgleda kao da je poslednje seksualno iskustvo imao u prošlom životu.

Prave masterpis šale su prilično retke. Ako uzmemo prošlu godinu, prevare su najčešće stizale preko nekog bloga ili Jutjuba. Globalno selo, internet, prepuno je raznih smicalica poput šuma vukova, pa ako ste mala Crvenkapa, sigurno ste se sretali sa nekim oblicima, bilo preko bloga, lažnih vesti ili netačnih Vikipedija strana. Pročitajte o četiri skore i vrlo zanimljive prevare.

Google TV

Gugl TV je, po navodu Marka Eriksona, beta servis koji je još uvek nedostupan široj javnosti. Ipak, postoji način na koji obični smrtnici mogu postati deo beta tima. I verovatno je upravo taj način ovu šalu i učinio toliko zanimljivom i kvalitetnom – postupak za pristupanje Gugl TV-u nije dva klika nego je krajnje složen i komplikovan. Stoga, mora biti istinit. Glavni deo detaljnih instrukcija je klikanje na Gmail logo i konstantni re-login. Nakon ponavljanja postupka nekih 10 do 20 puta, dobićete poziv za pristup Gugl TV-u.

Jednom kad se "učlanite", moći ćete besplatno da gledate neke od najpopularnijih svetskih TV serija kao što je, pogađate, Prison Break. Ono što je zanimljivo je to da su ljudi koji su provalili da je u pitanju prevara, bili toliko fascinirani idejom da su i sami snimali "uspešne" pokušaje pristupanja Gugl TV-u i kačili ih na net.

Cela šala je na Jutjubu, ukucajte u pretragu "Mark Erickson" i proverite o čemu se radi.

NLO na Haitiju

Gde bi druge leteli vanzemaljci ako ne iznad Haitija. Sigurno ne iznad Vašingtona ili Tokija. Elem, stanovnici i turisti američkog letovališta bili su svedoci



PRANKING

The only way to stay sane in this office.



preleta vanzemaljskih svemirskih brodova koji su leteli blizu površine Zemlje, te stoga bili i jasno vidljivi i pogodni za snimanje. Nakon preleta su se velikom brzinom vinuli u svemir. Vizuelni efekti bili su dovoljno stvarni da čovek u njih poveruje, ali opet nemontirani i nenabudženi da izgledaju kao da su upravo izašli iz Holivuda. L.A. Tajms je otkrio da je za šalu zaslužan Francuski guru za specijalne efekte, Barzolf, koji je pak zamislio da ovaj klip posluži kao ništa drugo do filmski trejler o dvojici momaka koji nadrljaju zbog internet prevare, upravo u vezi sa vanzemaljskim letelicama.

Ključna reč: UFO Haiti

Lažna Epl tužba

Prilično je poznat blog koji navodno vodi sam Stiv Džobs. Navodno, jer je naširoko poznato da to nije Stiv nego Danijel Lions koji se pretvara da je Stiv, i tako zabavlja svoje posetioce. Negde pred katolički Božić prošle godine priča se promenila. Lions je napisao blog kao on lično, ne Stiv, u kom objašnjava da ga Epl tuži zbog zloupotrebe imena kompanije i otkrivanja poverljivih informacija. Ogroman broj njegovih posetilaca poprimilo je empatičan ton i pričalo o podršci.

U ljudskoj je prirodi da nas zanimaju katastrofe drugih ljudi, te je stoga ova "milionska tužba" i dobila na popularnosti. Blogger Džon Brendon upoznao je čoveka na CES-u, gde mu je ovaj rekao da ga Epl ne bi ni u ludilu tužio. Svakoj velikoj kompaniji treba neko ko će da oponaša njihovog glavnog direktora.

Blog je na sledećem linku:
fakesteve.blogspot.com/2007/12/thanks-for-your-support.html

Eksplוזija nuklearne bombe u Češkoj

Prethodne tri šale prošle su bez posledica, ali te sreće nisu bili hakeri koji su, hakovanjem u češku vremensku stanicu i emitovanjem snimka koji je ličio na eksploziju velike bombe, malo otišli u neukus. Snimak je nakon toga poslat na Jutjub, a o daljem razvoju događaja ne moramo da pričamo. Eksplozija sama po sebi ne izgleda veliko i realistično, ali je celokupna slika koju su hakeri namontirali doprinela ozbiljnosti situacije. Zanimljivo ili ne, tek autori ovog "umetničkog dela" sada čekaju suđenje i do tri godine zatvora.

Snimak "eksplozije" potražite na Jutjubu, okačio ga je Don82CZ.



PLAY!



POLYPHONY
DIGITAL



PLAYSTATION
Network

granturismoworld.com



GRAN TURISMO 5 *Prologue* TM

THE REAL DRIVING SIMULATOR



CT Computers

Member of
ComTrade Group

Zvanični distributer za Srbiju

Call Center - 011 201 5678

www.comtradeshop.com

This is living

PLAYSTATION 3



Šta možda niste znali o GameSu?

Games prodavnice nude **najveći izbor igara** za trenutno aktuelne **Playstation** konzole. U ponudi je preko 70 naslova za PS3, više od 200 PS2 naslova, kao i oko 150 naslova za PSP.

Konzola Playstation 3 + GT5 prologue



*** Poklon SONY Blu-Ray Disc Remote Control**

* Samo za članove Privilege Card Kluba

April 2008. GameS akcije



GameS d.o.o.

www.game-s.co.yu • office@game-s.co.yu

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd | Dečanska 12, 11000 Beograd • Tel/Fax: 011/3345 062 • decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad | TC "Sad Novi Bazaar", Bul. Mihajla Pupina 1, 21000 Novi Sad • Tel.: 021/521 357 • bazaar@game-s.co.yu

GameS Delta City | Jurija Gagarina 16, Novi Beograd • Tel.: 011/3129 552 • city@game-s.co.yu

